The last line of defense

AMIGA Világ

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN . I. évfolyam 2. szám Ára: 500,-Ft

1999. MÁRCIUS

WET - a legnedvesebb játék

Szoftver
- Ibrowse 1.22
- ArtEffect 2.6
- PGP 5.0
- Quake konzol

Hardver
- Scandoubler
- Kylwalda
- Turbo MKIII

Miegyéb
- Party riportok
- CD melléklet
- Levelező rovat
- Apróhirdetés
- Hírek
- Játék



Hoppá-hoppá... ha ezeket a sorokat olvassátok, az azt jelenti, hogy sikerült a bravúr: az AmigaVilág második száma elindult a postaládák és klubok felé. Sőt! Több, Amigával foglalkozó boltban is megvásárolható.

A boltok listáját az impresszumban olvashatjátok, köztük az új bolt címét is, ami a Csengery utcában nyílt meg a minap. Lehet, hogy mégsem annyira halott az Amiga Magyarországon? Mert Lengyelországban (hogy ne csak mindig a németeket hozzuk fel példaként) van olyan bolt, ahol hetente átlagosan 30 darab BVisiont adnak el, pedig alig ötször annyian lakják, mint Magyarországot... Talán ennek is köszönhető, hogy egyre több lengyel szoftverrel találkozunk, mint például az Eteacher vagy több, nemrég napvilágot látott üzleti jellegű program.

Az AmigaVilág fogadtatása szerencsére igen kedvező volt (ezúton is köszönjük a sok elismerő levelet), úgy tűnik, a legtöbb olvasónak megfelel a témák aránya. Volt, akinek a nyomás és általában a képek minősége nem tetszett - ezen idővel próbálunk változtatni.

Az ismertetők végén ezentúl egy rövid összegzést találhattok. Az ott olvasható megállapítások természetesen a cikkíró szubjektív véleményét tükrözik, nem tekintendők isteni kinyilatkozásnak. Jó példa erre a német AmigaFever, ahol a CyberVisionPPC 58%-ot (!!!) kapott, mert a tesztelőnek nem tetszett a kétmonitoros megoldás... kapott is érte sok anyázó levelet. Az értékeléseinkről annyit érdemes tudni, hogy a 80% feletti számok már csak a nagyon-nagyon szuper programoknak járnak. Az biztos, hogy azért nem adunk mindenre 98%-ot, hogy ettől jobb hangulatot pumpáljunk belétek.

A másik újításunk a jobb eligazodást hivatott segíteni: a több részes cikksorozatoknál ezentúl megjelöljük, hogy hányadik résznél tartunk, és hogy a többi rész miről szól. (A már megkezdett cikkekkel ezt nem nagyon tudjuk megoldani, az újonnan indult sorozatoknál viszont igen.)

A CHEAT Cornerben nem mindig csak kódokat, hanem esetenként (mint most is) egy régebbi játékhoz adunk tippeket.

E havi számunkból több cikk is átcsúszott az áprilisi számba a helyhiány miatt. Ha ez így folytatódik (és Ti is kitartotok mellettünk), akkor lehet, hogy át kell majd állnunk az évi 8 számról a havi megjelenésre, vagy a nagyobb oldalszámra - ehhez persze kell még néhány előfizető... A következő számig kicsit kevesebbet kell várnotok, mivel felemás megjelenésünknek hála kb. öt hét múlva kijön a 3. szám.

A jobbra látható CD mellékletet ugyanúgy rendelhetitek meg, mint a magot, illetve megvásárolhatjátok a nagyobb Amigás boltokban. A CD ára 1.000Ft ÁFÁval.

Egy sajnálatos baleset miatt (a merevlemeze immár hulla-merev...) MrZ nem tudott ebbe a számba cikket írni. Kár, mert kíváncsian vártuk a sztrapacskát... Külön köszönet QXYnak, amiért beugrott az Amirc sorozatba. Remélem, az áprilisi számban ismét teljes lesz a csapat...

Végül egy kérés: figyelmesen olvassátok el az előfizetésről szóló ismertetőt... sokan elfelejtik megírni, mire is fizetnek elő (pl. 3800Ft több dolgot is jelenthet) és gyakran a postacím is lemarad vagy olvashatatlan. Köszönjük.

TARTALOM

EZ+AZ

Hírek 4
Miami történet 17
Apróhirdetés 21
Előfizetés 22
Játék 23
CD melléklet 27
Party reports 50
Levelező rovat 61
Impresszum, áprilisi előzetes 62

FELHASZNÁLÓI

Digibooster [2] 10
Art effect [1] 24





Hálózatépítés Amigával [2]........ 40
Ppaint workshop [2] 54



AmigaE [1] 57

JÁTÉK

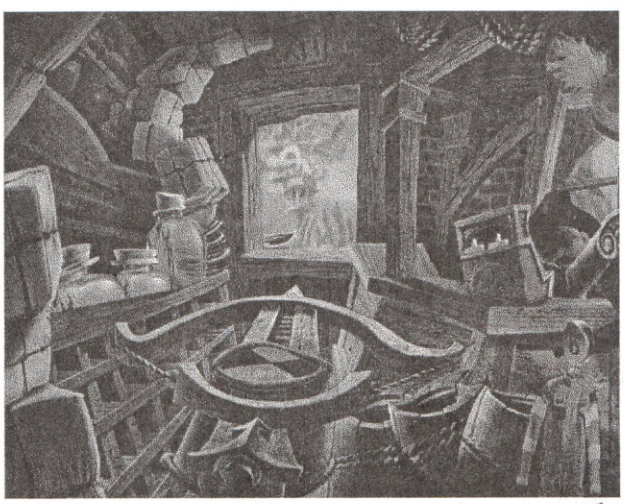
WET 8



Quake konzol parancsok 12

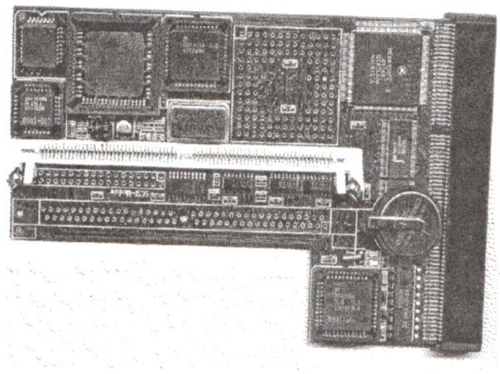
MAC SAROK

Mac alapok [2] 18
Muppet treasure island [2]......... 19



HARDVER

Turbo MK III 1230 turbokártya .. 15



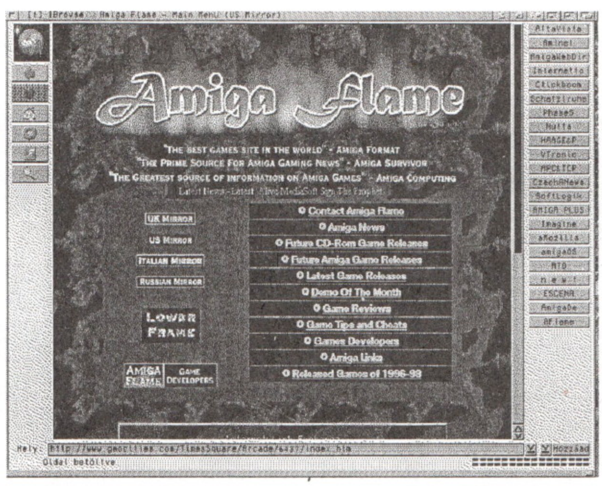
Kylwalda 16
Viper 520CD 16
PPC GYIK [2] 39
A500 kapcsolási rajz 42
Multivision scandoubler 53

NOSZTALGIA

Cheat corner 30

INTERNET

Pretty good privacy 28
Ibrowse [1] 32



Yam [2] 44
Amirc [2] 48

N E M R É G H A L L O T T U K . . .

E havi híreink jó részét magyar vonatkozású információk teszik ki. Kezdjük szép sorban velük:

Új Amigás bolt Budapesten

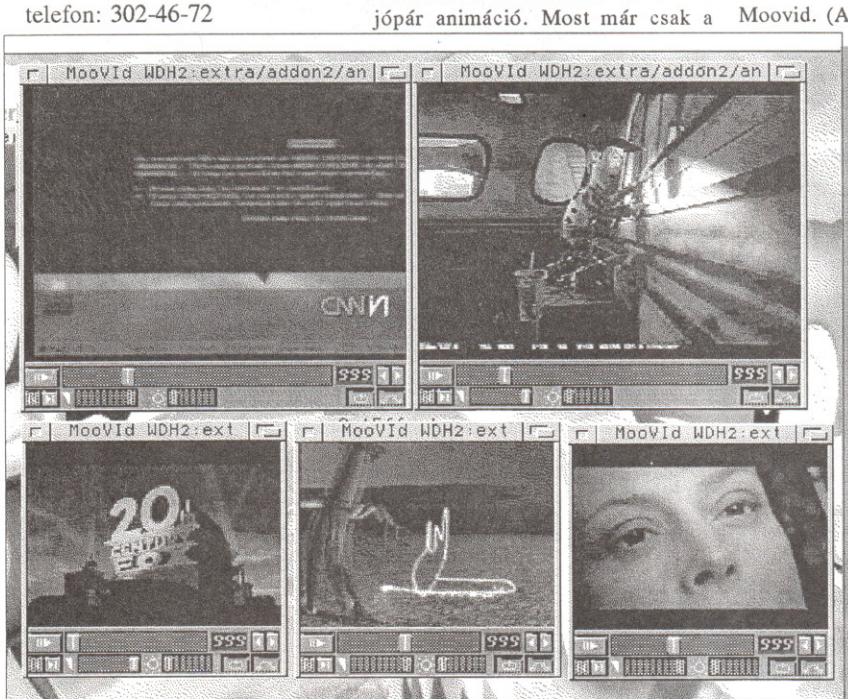
Az utóbbi két évben a budapestiek igencsak hátrányos helyzetbe kerültek a soproniakkal vagy a szentesiekkel szemben, mivel az összes (mind a kettő) Amigás üzlet vidéken volt. A helyzet februártól megváltozott:

A (régi) Fuck-Ya klubtól harminc méterre nyílt meg az A.S.Y.S. Kft új üzlete, melyben jórészt Amigás hardvert és több, mint száz Amigás programot vásárolhattok. A magyar magazinok mindegyike (tehát az AMIGAonly, AmigaRulez és magazinunk is) megvásárolható ott. Ha valamelyik régi számot keresed, akkor is nézz körül: nem csak az említett magok, hanem a régi, amigás Guruk és 576kB-ok között is turkálhatsz egy jót.

A boltban bizományos értékesítés is folyik, ha meguntál valamidet, bízhatsz benne, hogy ott előbb-utóbb elkel. Ha drága hardverre fáj a fogad, de nincs rá pénzed, részletfizetést is kérhetsz.

Erről - és minden másról - szívesen ad felvilágosítást MrZ, aki azon túl, hogy ide írogat cikkeket, 9-17-ig a boltban ápolja a vásárlókat.

A bolt címe:
Budapest, Csengery u. 86.,
telefon: 302-46-72



Moovid news, avagy TRK, a furcsa nevű coder...

Nemrég megjelent az Amineten a CyberAVI és CyberQT nevű programok teljes forrása. Ez részben jó hír (lehet belepiszkálni, átírni, optimalizálni), másrészt viszont azt is jelzi, hogy a szerző a jövőben nem lát benne fantáziát, magyarul nemigen fogja fejlesztgetni.

Szerencsére van más alternatívánk is, méghozzá nem is akármilyen! Lapozzunk csak bele az Amiga Fever februári számába... A 15. oldalon egy igen hízelgő cikket olvashatunk egy bizonyos „Moovid" programról, melynek készítője „Lßszlí Trk". Nem nehéz kitalálnunk, hogy szegény Ph03niX (kb.) nevének ékezetei elvesztek a sok 7=>8 bites konverzió között... A Moovid értékéből ez persze semmit sem von le. Ez az első olyan AVI/MOV lejátszó, amely képes az Intel Indeo formátumot is kezelni. Ezt eddig más program nem vállalta be, főként a drága licencdíj miatt.

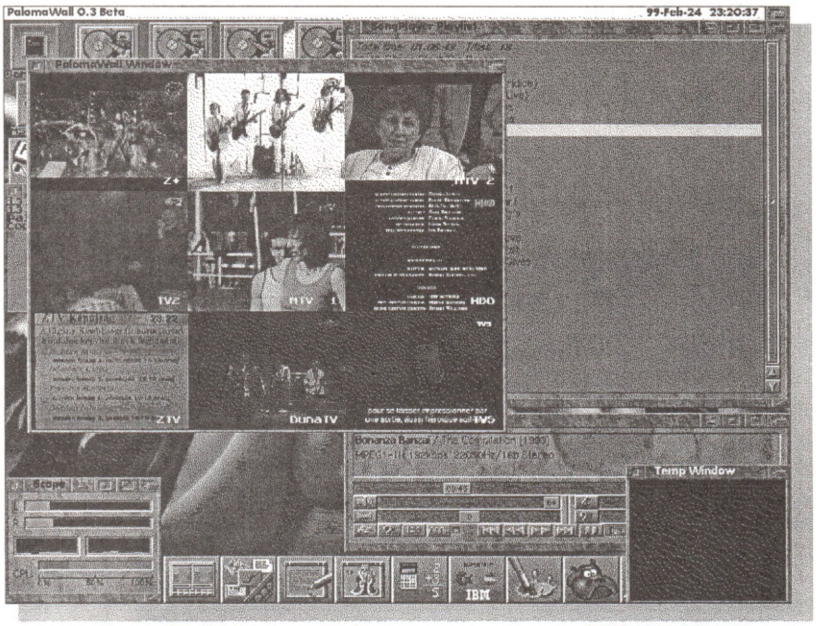
Van néhány PC-s és MAC-es, animációkkal teli CD-m, amin sorban vérezték el az Amigás lejátszók. A Moovid még így, félig kész állapotban is elbír velük (na jó, a legtöbbjükkel). Jó példa erre a Tesztmester kresz-oktató CD-n lévő jópár animáció. Most már csak a szöveganyagot kellene valakinek átültetni...

Külön említést érdemel, hogy a program rengeteg speciális hardvert támogat. Mindegy, hogy CyberGraphX, AGA, ECS vagy neadjisten egy bővített CD32 (Akiko chippel), esetleg egy Picasso IV a megjelenítő hardver, a Moovid mindegyikből kihozza a maximumot, hála az optimalizációknak. A hang szinkronizációja is tökéletes. Az animációkat a workbench ablakában, vagy egy külön képernyőn játszhatod le.

Az egész program Assemblerben lett megírva, és ennek hála eszement sebességre képes. A teszteredmények szerint volt olyan film, amit 300FPS-sel játszott le a Moovid. (Az emberi szem átlag 18-at „fényképez" másodpercenként, ezért 24 képkocka/másodpercnél gyorsabban nem érdemes adagolni neki a filmeket - a mozi is annyival működik.) Vajon mire lenne képes egy PPC verzió?

A program kezelőfelülete (sznobok GUI-nak hívják...) engem a Groovyplayerre emlékeztetett (szintén magyar termék), talán a színvilága miatt. Minden fontosabb gomb (szünet, lejátszás, hangerő, fps, végtelen lejátszás, képkocka-léptetés, tolóka a filmben való mászkáláshoz stb.) megtalálható az ablakban, bár ezeket CLI-ből indítva paraméterként átadva is beállíthatod.

A program nemsokára elkészül, de már most találtak hozzá forgalmazót. Magyarországon közvetlenül a szerzőtől szerezhetitek be. A program ára (itthon) röhejesen olcsó, úgyhogy szégyellje magát, aki még ezt is ellopja... Ez vonatkozik a mindjárt következő BrickFast-ra is!



PalomaWall

A Moovidot itt szerezheted be:

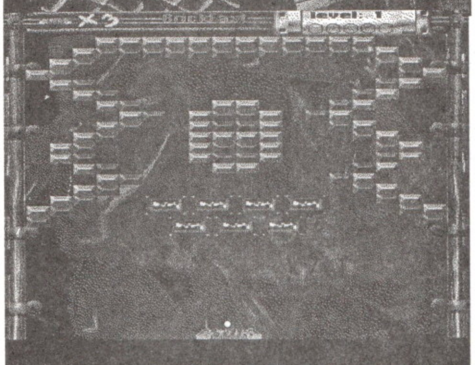
Török László
8900 Zalaegerszeg
Cserfa u. 31.
Tel.: (92) 310-396 (18.00 után)
email:
torokl@alpha.dmfk.hu
http://
www.dfmk.hu/~torokl

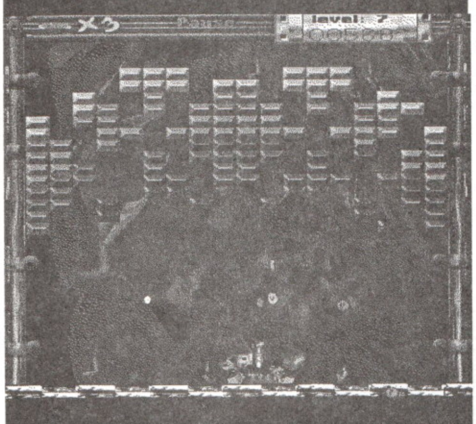
Irc-n is elkapható, az #amihagu-n munka-időben Ph03niX néven szokott tartózkodni

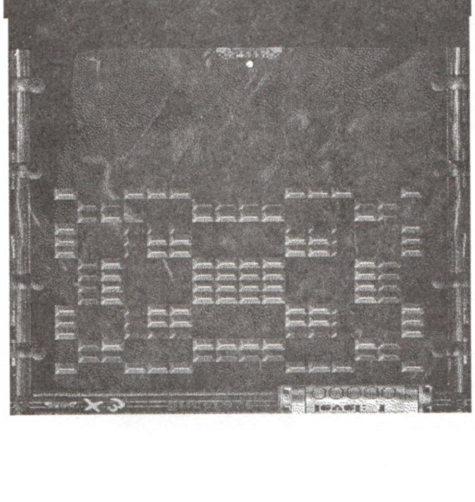
Még egy Trk-féle (hehe) hírrel szolgálhatunk: készülget a Palomawall, ami nem más, mint a Paloma tulajdonosok számára készült program. Segít-ségével az ablakban egyszerre több TV adót is nézhetsz egy-szerre.

Képünkön ugyan nem látszik, de mindegyik műsor egyszerre fut, kb. 1/10 másodperces frissítéssel. Mivel egy béta verzióról van szó, ez az amúgy egyáltalán nem rossz érték csak javulhat.









Brickfast

A következő magyar program rögtön egy sajátos rekorddal kezdte pályafutását. Az "EXPERTS/ Comics!" programja volt a legeslegelső játék, ami 1999-ben megjelent... Január elseje óta letölthető a csapat honlapjáról **(http://aix.szolnok-ped.sulinet.hu/amiga/newmainh.html)** a Brickfast nevű játék. További ködösítés helyett álljon itt az elkövetők ismertetője, néhány képpel fűszerezve:

A BrickFast egy shareware ARKANOID klón, néhány egyéni tulajdonsággal.

A BrickFast 1.00 jellemzői:

- kapásból 3 pályakészlet közül választhatsz, de ez nemsokára még bővül...
- jelenleg is több mint 60 pálya
- több labda egyszerre (multiball)
- lövés, brickthrough
- csalások
- védőpajzs
- sokféle lehulló tárgy
- szép grafika és animációk
- hangeffektek és zene
- a pályát meg lehet lökni a szóköz gombbal
- bármikor kiléphetsz az ESC megnyomásával
- pause - 'P' gomb
- a zene ki és bekapcsolható játék közben az 'M' megnyomásával

A BrickFast shareware program, tehát kipróbálás után regisztráltatható a szerzőknél. A kapott regisztrációs szám a további programjainkhoz is érvényes lesz!!! (pl. BrickFast2, stb.)

Magyarországon a regisztrációs díj 300ft. Elküldheted borítékban vagy postautalványon az alábbi címre:

Szállási Tibor (LOVE)
5000, Szolnok
Czakó E.út. 1. IX/79.

Az elküldött név alapján adunk egy kódot, amelyet a regisztrációs programba beírva az névre szólóan regisztrálja a játékot.

E-mail címünk:
experts@freemail.c3.hu

Nemsokára elkészül a BrickFast második része.

Néhány szó a tervekről:

- ellenségek játék közben, mint pl.az Arkanoidban
- főellenség minden 10. pálya végén
- több pálya
- több felvehető tárgy
- új grafika
- több zene, több hanghatás
- több animáció - különböző méretű téglák
- hatásosabb lövés :)
- pályaszerkesztő

A program készítői:

Ötlet Dentist & LOVE. (1995)
Code, sound, graphics: LOVE (Szállási Tibor)
Graphics: Dentist (Tálas László)
Original music, sound: QbHead (Mucsányi Gábor)
E-mail cím:
experts@freemail.c3.hu

Az 'A' pálya készletet tervezte: LOVE.
A 'B' pálya készletet tervezte: LOVE, DesTROYr, Toonhead, Wargas.
A 'C' pálya készletet tervezte: Toonhead.

További ötletek: Toonhead (Ali Attila), Suba Attila (DesTROYr)

További grafika: Varga Gábor (Wargas)

LOVE köszöni Jean-Baptiste Bolcato (JBB) segítségét és ötleteit, továbbá Phil Wilkinson segítőkészségét.

A szükséges hardver:

Amiga számítógépet javaslunk legalább 900KB szabad CHIP RAM és 2MB szabad FAST RAMmal.

AGA nem szükséges, merevlemez viszont igen.

A max. sebesség eléré-séhez (50fps) 68030/50 turbókártyát ajánlunk és 4 Mb FAST RAMot vagy jobbat. A játék működik UAE alatt is, de nagyon lassú P166-on.

(A játék CD mellékletünkön is megtalálható.)

Wild Tracks

A múltkori előzetes komoly visszhangot váltott ki olvasóink között. Volt, aki rögtön játszható demot követelt... Azzal ugyan nem szolgálhatunk, de némi első kézből származó infóval igen. Először következzen egy nyílt levél az egyik fejlesztőtől:

Hi!,

A Deepcore Entertainment feb. 1-étõl 3 fejlesztõnek a fõállása. Ez azt jelenti, hogy csak es kizárólag a programon dolgozunk, úgy min. heti 40-50 órában. Ez jelen esetben a PC verziót jelenti, mivel ebbõl tudjuk csak eltartani a céget. Ezzel párhuzamosan fog készülni az Amiga verzió. A 3 ember munkáját másik 4 külsõs is segíti, akik nem fõállásban dolgoznak (még) a DC-n belül.

Az egyik programozó Uhrin 'Dundee' András, akit ismerhettek korábban a Frame 18-ból. A grafikus Kopácsi 'Flex' Szabolcs, aki szintén Frame 18 tag. Jómagam (Trencsényi 'Mash' József) pedig szintén programozókent veszek részt a munkában, valamint én irányítom a fejlesztést. Több amerikai üzletember és egy nagyon népszerû közéleti, rádiós személyiség (magyar) áll mögöttünk.

Gondolom, mindenkit az Amiga verzió érdekel, nem a PC-s. Kizárólag PPC verziót csinálunk, mivel nem vagyunk hajlandóak lebutítani a PC verzióhoz képest a ware-t, mert pár ember még mindig '020-ason akar Quake-ezni és Wipeout-ozni! Valószínûleg 16MB RAM elég lesz a programhoz, de nem elképzelhetetlen a 32MB-os határ sem.

Kizárólag Warp3D-re épül a grafika, így olyan konfiguráción fog futni, amihez Sam Jordan-ék drivert írnak. A jelenlegi tervek szerint ez jelenti a Virge, Permedia2, Voodoo1 3D-s chip-eket, valamint tervbe van véve a Haage&Partner részérõl egy AGA driver elkészítése is (ami valószínûleg a játékkal elég lassú lesz, mivel nem fogjuk az AGA miatt lecsökkenteni a gfx rész színvonalát!).

A ma létezõ hw-ek közül mi a P5 PPC kártyáit és egy C/BVision kártyát ajánlunk a futtatáshoz.

A játék 16 bites színmélységet használ majd mind a megjelenítést, mind a textúrákat tekintve. A hang AHI által támogatott lesz, 16 bites

hangminták felhasználásával készül. Mivel a DirectX-szel szemben a Warp3D jelenleg nem támogatja a hw független input eszközkezelést, ezért nagy valószínűség szerint native támogatást fogunk nyújtani a MS Sidewinder Pro joystick-hoz, ami jelenleg az egyik legjobb force feedback-es eszköz. Jelenleg még nem vizsgáltuk meg az eszköz Amiga-n történő felhasználhatóságának lehetőségeit, de ha nincs elvi kizáró ok, akkor megpróbálkozunk vele.

Demo verzióval a nyár végi ECTS-re szeretnénk elkészülni (PC és nem sokkal utána Amiga). A PC verzió PII/300MHz-re lesz optimalizálva, ami elnézve a jól pörgethető Celeronok árait és a más árak alakulását, nem is olyan magas követelmény az idei év vége felé. Egy ilyen PC-s konfigurációt mind jobban megközelítő Amigára lesz szüksége annak, aki maradéktalanul ki szeretné használni a program adottságait. Azért a jelenlegi konfigurációkon is élvezetes játékot tudunk garantálni, de senki ne várjon 60 fps-t (bár ki tudja ;)

Magáról a játékról pár szó. Az alapkoncepció az volt, hogy egy autóverseny programot írunk 68k-s es PPC-s AGA (256 szín) gépekre. A támogatók megtalálása után a PC verziót újra kellett értékelnünk, így arra az elhatározásra jutottunk, hogy egy Super Cars szerû, kicsit shoot'em up beütésûvé alakítjuk az egészet. Ez azonban csak az egyik új ötletünk, az legkevésbé jelentõs... ;) Egyelõre a többi újdonságról a saját érdekünkben nem beszélhetek.

Pontos paramétereket a demo verzió megjelenésének pillanatában közlünk.

A home page-ünk (www.extra.hu/deepcore) frissítését leállítjuk mindaddig, amíg kiadható információkkal nem szolgálhatunk. Ekkor egy teljesen újradesign-olt weblappal fogtok találkozni, ami már most majdnem készen van.

A munka elõrehaladtával néhány morzsát majd elhullatunk a fejlesztés állását illetõen.

A Wild Tracks nevet elfelejtheti mindenki, mert nem ezt használjuk tovább. A múltkori AmigaVilágban leközölt preview kép a régi program (WT) minõségét tükrözi. "Nincs semmi köze" a jelenleg készülõ munkánkhoz.

Mash/Deepcore Entertainment

Ennyi volt a hozzánk eljuttatott info. Most jönnek a kérdéseink, illetve a rájuk kapott válaszok:

AV: A cég, aki fizet bennetek, hajlandó az amiga változatot is finanszírozni? Azaz, ha elkészült a pc verzió, továbbra is pénzeli az irodát és a programozókat? Vagy az Amiga változatot társadalmi munkában csináljátok?

Mash: Nincs mögöttünk cég, aki pénzel minket. Pénzzel rendelkező urakkal alapítottunk egy fejlesztő céget és így ugyanannyira az én és a másik két srác tulajdona a cég, mint az övék. Nem alkalmazottak vagyunk, hanem társak. Egyébként az Amiga verzió valószínűleg társadalmi munkában készül. :) A finanszírozás abszolút megoldott. Több m Ft-ot költöttünk csak gépekre az induláskor.

AV: Az említett cég fogja forgalmazni az Amiga változatot is? Csináltak már valami hasonlót az amigás piacon? Hát a pc-sen?

Mash: Lásd fent. A PC verziót profi kiadó fogja forgalmazni, tehát ezt nem bízzuk a véletlenre. Az Amiga verziót nyilván egy Amigás forgalmazó, aki lát benne fantáziát.

AV: Hányat szeretnétek eladni? kb?

Mash: 100.000 darabot szeretnénk eladni Amigán, de ennyit úgysem fogunk. ;)

Ha 1 darab elmegy, akkor már nem csináltuk hiába. Ez most halálosan komoly!!! Az Amiga verziót nem a pénz miatt csináljuk meg, hanem azért, hogy más cégek is végre észbe kapjanak és mai színvonalú játékok jöjjenek ki végre Amigára is, mégha magas is a hardware igényük.

AV: Eddig minden ahi-s játék tragikusan lassú volt (illetve az ahi elvitte a prociidő nagy részét, lásd Quake, Myst stb.). Ti nem féltek ettől? A belassulás főleg a hangkártyákra igaz, szóval leginkább azok szívnának, akiknek erős hardverük van. Véleményed?

Mash: Nem tudok véleményt alkotni, mert még nem láttam egyetlen commercial PPC-s programot sem, ami AHI-val ment volna. ;)) Majd ha lesz ilyen, akkor visszatérünk erre. Lassú az AHI, de ez főleg az "elavult" procik esetén (68k) lehet igaz...

AV: AGÁn loresnél nagyobb felbontást terveztek? Vagy az engine lesz "csak" brutálisabb?

Mash: Minden a Warp3D AGA driveren múlik. Állítható lesz a screen mérete. Az engine NAGYON brutális lesz! Lens flare, transparent mapping, meg ami kell...

AV: Mit jelent az, hogy a játék Super Cars-szerű lesz? Lesz rakétavető, duplagumi, miegyéb? Részletek?

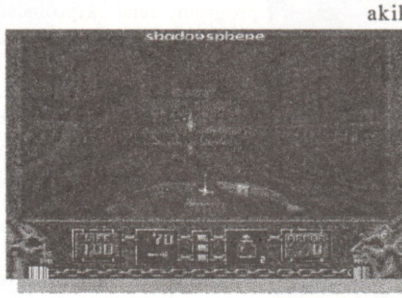
Mash: Szó szerint, de ettől sokkal tovább megy majd az egész. A részletek egyelőre nem publikusak. A fejlesztés e stádiumában még úgyis csak tervekről tudunk beszélni, ami akár üres duma is lehet. ;) Majd ha konkrét dolgokat tudunk letenni az asztalra, akkor lesz személyes kontakt is...

Ha további infokat kapunk a fejlesztőktől, természetesen azonnal megosztjuk veletek. Addig is sok cseresznyét kívánunk a program elkészítéséhez.

Ideje lesz begyorsulnunk, mert nagyon sok hírnek el kell férnie a maradék helyen...

HEXEN & HERETIC

Itt van, megjött, megérkezett, átíródott! A forrás szabaddá válása után néhány órával bombázni kezdték a lelkes programozók az internetet a különböző átiratokkal. Ha valaki nem tudja, mindkét program Doom-klón, méghozzá középkori/ fantasy környezetben. Ami első látásra feltűnt, hogy a környezet szép! Hangulatos színek, eltalált textúrák, látványos varázslatok, miegyéb.



NAPALM

Most már tényleg megjelent minden idők legjobb Amigás C&C klónja. A valós idejű stratégia - úgy tűnik - beváltotta a felfokozott reményeket, és tényleg fantasztikusan jó lett. Aminek személy szerint örülök, hogy a játék nagyon nehéz, tehát szó sincs arról, hogy egy hétvégén végigjátszod, aztán nem érted, miért fizettél érte olyan



sokat. CD-zárta után megjelent hozzá az első patch, ami néhány kellemetlen hibát javított ki, a következő CD mellékleten rajta lesz (addig pedig a regisztrált vásárlók letölthetik a Clickboom site-ról).

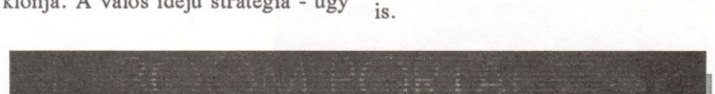
A ClickBoom PR stuff szerint ha az eladási számok lehetővé teszik (magyarul nemcsak lopják, hanem veszik is a Napalmot), kiadnak majd egy vagy több küldetés CD-t is. Ezek ára jóval alacsonyabb lesz, mint a játéké.

A Napalm nemsokára kapható lesz Magyarországon is.

A Clickboom másik újítása a honlapjukon megnyitott „Portal". Nem könnyű elmagyarázni, mi is az a Portal, röviden a lényege az, hogy a látogatók Amigás cuccokat adhatnak-vehetnek, exkluzív híreket olvashatnak (pl. már most betekinthetnek a következő ClickBoom játékba, ami egy Shoot'em up lesz Trauma Zero néven), és az oldal mindig személyre szabott hírekkel köszönt. A Portal egyelőre azok számára nyílt meg, akik regisztráltak legalább egy ClickBoom játékot.

IMAGINE

A sokáig legnépszerűbb amigás raytracert egy idő óta ismét intenzíven fejleszteni kezdték. Nem mondom, pl. a kezelőfelületre rá is fért. A legfontosabb újítás, hogy az Imagine PPC támogatást kap, azaz - ellentétben mondjuk a Lightwave-vel - óriási sebességnövekedésre számíthatunk még a „leglassabb" PPC kártyákon is.

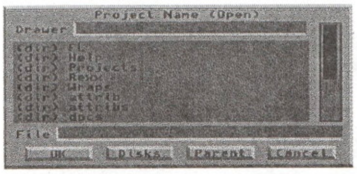


A GUI teljesen rendszerbarát lesz, lásd fotóinkon. Jelenleg még „csak” a global fx-ek (azaz a kiszámolt képre eresztett effektek) dolgoznak a ppc procival, ám idővel egyre több modult írnak át PPC-re. Az Imagine fejlesztői hallgatva az idők szavára a WarpOS kernelt választották.

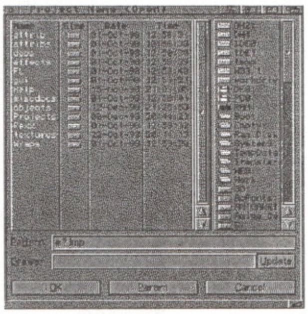
Az Imagine készítői kb. egy éve egy érdekes programot indítottak. A bolti árnál jóval olcsóbban, „mindössze” 100 dollárért bárki előre megveheti a nyárra ígért 6-os Imagine-t. A programban részt vevők folyamatosan kapják az újabb és újabb változatokat. Akinek nincs Internet-elérése, az negyedévente kapja lemezen, aki Internet közelébe jut, az akár hetente letöltheti a friss verziókat. A végleges verzióért további pénzt nem kell adni.

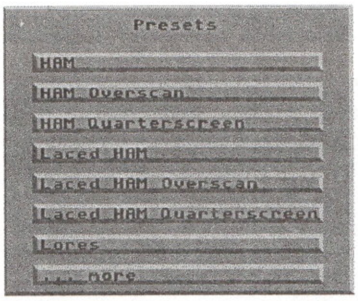
A „folyamatos upgrade” program kedvező visszhangjának hála a fejlesztők egyre több új lehetőséget és hardver-támogatást építenek be az Imagine-be. Az utolsó, programban részt vevők számára elérhető változat verziószáma valahol 5.20 körül jár.

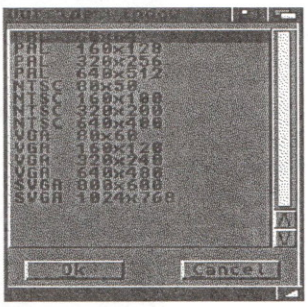
Ne felejtsétek: az Imagine 4.0 freeware, ingyenesen letölthető az Internetről.



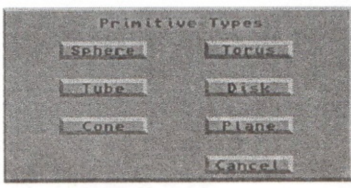
A Projekt betöltése

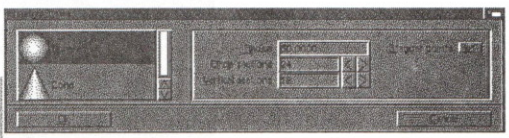


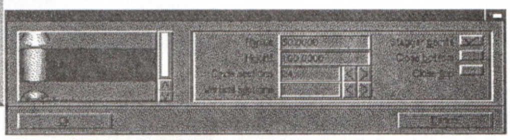




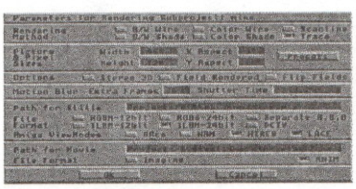
Képernyőmód-választó

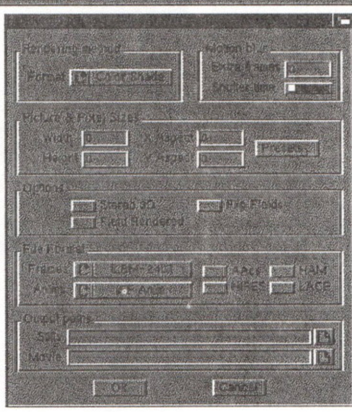






Egyszerű testek





A projekt beállításai

ILYEN VOLT...

ILYEN LETT!

REAL AUDIO PLAYER

Végre elérhető az Amigások számára is a Real Audio technológiát használó összes web-oldal. Véleményem szerint ez egyike a teljesen felesleges „parasztkábító” divatoknak, ám ha valaki inkább a neten hallgatja a Danubius rádiót és ettől rögtön szájberembernek érzi magát (amilyenek a kereskedelmi tévékben nyilatkoznak borzasztó okosakat), ám legyen. A program PPC-t is támogat. Napokon belül várható az IBrowse-ba való real audio plugin megjelenése.

IBROWSE 2.0

Ha már az IBrowse-t szóba hoztam: készül a 2.0-ás változat. Shockwave támogatás, javascript és fokozott kompatibilitás - ezt kínálják a szerzők a nyáron megjelenő 2-es verzióhoz.

STARGATE

A Toysoft új levelező programot készített Stargate névvel. A Stargate a szokásos funkciókon túl a nagyon szép grafikus megjelenésével tűnik ki a többiek közül, pl. 256 színű ikonokat használ. Kérdés, van-e annyira jó, hogy az ingyenes YAM helyett akár fizetni is érdemes érte.

TORNADO

A Tornado lassan kiérdemli a „mi támogatjuk a legtöbb speciális hardvert” címet. A CyberVision 64 3D-ben lévő Virge után most már a Cyberstorm és BVision Permedia chipjét is támogatja ez a nagyszerű raytracer.

Az Eyelight árképzése is igen tisztességes. Ha egyszer kifizetted a program amúgy nem kis árát, egy csomó ideig ingyen kapod a frissítéseket. A 2.x-es változatokat gyakorlatilag mindenki ingyen kapja, aki akár csak a legelső változatot is megvette.

Nemsokára megjelenik egy Light változat, ami kezdők számára kiváló ismerkedési lehetőséget nyújt. Ez a verzió nem tartalmaz néhány speciális lehetőséget, a kézikönyv is „csak” a CD-n van (amúgy nyomtatott könyv jár hozzá). Hamarosan kiadnak egy objectekkel, példascene-ekkel és animációkkal teli CD-t is.

PALMBACKUP

Palm Pilot Personal, Palm Pilot Professional, Palm III organizer, IBM Workpad és társai tulajdonosok figyelem! A W.F.M.H. névre hallgató csapat elkészítette a fent említett készülékekhez használható amigás szoftvert. Most már nemcsak a PSION tulajdonosok cserélhetnek adatokat az Amigával, hanem ők is. Ez azért is nagy jelentőségű, mivel rengeteg program tölthető le az internetről ezekhez a kütyükhöz. Hogy mást ne mondjak, létezik PSIONra ZX Spektrum emulátor (!) is...

Nullser.device

Állandóan visszatérő probléma a MAC emulátorok alóli internetezés. A nullser.device segítségével megoldódni látszik a helyzet, ugyanis képes egy látszólagos (pc-s magazinban ezt virtuálisnak írnák) nullmodem-összeköttetésre. Ha tehát ezt a device-ot adod meg soros portként a MAC emunak, a Miami által felépített hálózat elérhető lesz a MAC számára. Hogy ez miért jó? Például használhatod a LEGJOBB, azaz amigás IRC programot (Amirc) és a LEGJOBB (egyelőre csak MAC-en elérhető) böngészőt, a Netscape Navigatort.

AMozilla

Apropó Navigator. Az amigás átirat gőzerővel készül, az első béta verziót májusra tervezi a csapat. Jellemző a projekt méretére, hogy míg a Doom, Heretic, Hexen, Abuse stb. átírása egyetlen embernek is alig néhány napot vett igénybe, a Navigatornak egyedül neki sem mertek állni. Amúgy nemcsak a böngésző, hanem a többi modul (levelező, html-szerkesztő, news-reader stb.) is átültetésre kerül.

És végül néhány egymondatos hír:

Az Amiga International új elnöke egy ezelőtt a Gateway 2k-nél dolgozó alelnök lett. Ez még akár azt is jelentheti, hogy lesz valami az egész OS5-ből... Az új elnök szerint tartani fogják az eredeti ütemtervet.

Megjelent a Virtual Grand Prix demohoz az első patch. A szerző komolyan vette a kritikákat és pl. beépítette a joystick támogatást és jónéhány újítást is tervez.

Az Islona cég megszerezte több régi Team17 játék újrakiadási jogát. Nem tudom, mekkora lesz rá a kereslet, mindenesetre újra kapható

„Szia! Lula vagyok. Sajnos, a táncon és a szeretkezésen kívül nem sok mindenhez értek... Csináljunk együtt sok-sok pénzt!" Így kezdődik a New Generation Software Computer'98-on bemutatott nagyszerű gazdasági szimulátora.

WET

Gépigény

Nekem nem számít, hogy annyira zöldfülű voltál a múltkori bankrablásnál... Még az sem zavar, hogy a saját társaid loptak meg az eset végén. Nekem az a lényeg, hogy Amiga számítógéped legyen. Legyen benne 68020-as processzor, AGA vagy grafikus kártya, kábé 7,5MB szabad fast memória, 1,7MB grafikus memória, illetve ha grafikus kártyád van, akkor elég lesz belőle 900k is. Mindenképp legyen 40MB szabad hely a merev... a merevlemezeden, és nem árt, ha a CD lejátszód 8x-os sebességű.

Persze sokkal jobban fogjuk élvezni az egészet, ha 60-as procid van, több, mint 10MB memóriád, jó nagy, mindjuk 160MB-os helyed a merevlemezen, és az sem túl nagy baj, ha szerzel egy PicassoIV-es kártyát is. Mindenképp kell még egy kickstart 3.0 is.

Telepítés

Nos, megvan minden, amire szükségünk lesz? Akkor helyezd be gyengéden a WET cd-t a lejátszódba, és telepíts... így közelebbről is megismerhetjük egymást. Előtte azért szerezd meg a patch-et, ami az internetről letölthető. Azt hallottam, hogy egy bizonyos Amiga Világ CD mellékletén is megtalálható... mindegy, a lényeg, hogy a javított változattal már grafikus kártyán és 60-as processzorral is telepíteni tudsz. Hiába, elsőre semmi sem tökéletes.

Wet Rock

Kezdjünk végre hozzá! Elsőként szerezz papírokat, nehogy az FBI a nyomodba érjen. Ha ez megvan (potom 10.000 dollár az ára), hozz össze mondjuk 50.000 dollárt, és már itt is hagyhatjuk ezt a porfészket...

Wet Rock annyira kis város, hogy mindent a főutcán találsz. Az egér átváltozik, mikor olyan hely fölé érsz, ahol van valami érdekes. Először is nyomd le az F2-es gombot. Itt állíthatod be, hogy milyen gyorsan teljen az idő, milyen hangos legyen a zene és a hanghatások, itt menthetsz és tölthetsz állást, valamint itt léphetsz ki a főmenübe. Azt javaslom, hogy amíg csak ismerkedsz a hellyel, állítsd minél lassabbra az időt. Mivel állandó napi költségeid lesznek, ne nagyon bámészkodj, főleg gyorsra állított idő mellett.

Ha az F1-et nyomod le, rövid segítséget kapsz a tennivalóidról.

A motel

Mint már említettem, a város főutcájáról minden fontosabb helyiséget elérsz. Menj elsőként a motelbe. A recepción fizess ki egy napot (kattints a tulajdonosra). Később, ha több pénzed lesz, egy egész hétre is fizethetsz, ám ezt látva a vaddisznó tulajdonos hamar árat emel majd. Néha odáig merészkedik, hogy zsarolni próbál... ennek is megvan persze az ellenszere, később még visszatérünk rá.

A szobára mindenképp szükségünk van, hiszen hol tölthetnénk együtt az estét, ha nem az ágyban? Azonkívül itt forgatjuk majd a filmeket, amik a megélhetésünkhöz szükségesek.

Ahhoz, hogy lefilmezz, először is menj a fotósboltba. Ott vegyél egy fényképezőt és filmeket. Ne feledd a vakut sem! Ha több pénzed van, vásárolj kamerát és videokazettát.

A motelszobában aztán kattints az állványra... várj csak! Csak nem gondolod, hogy EBBEN a pózban fogok filmezni? Kattints rám, és keress egy klassz beállítást.

Néha megkérlek majd, hogy szerezz nekem valami huncut játékot. A szexshopban óriási választék van ezekből a ketyerékből. Mindig legyen pár a szobában! Ha pedig egy barátnőre támad gusztusom, szaladj le a bárba, hátha ül ott valaki, aki hajlandó ilyen huncutságra.

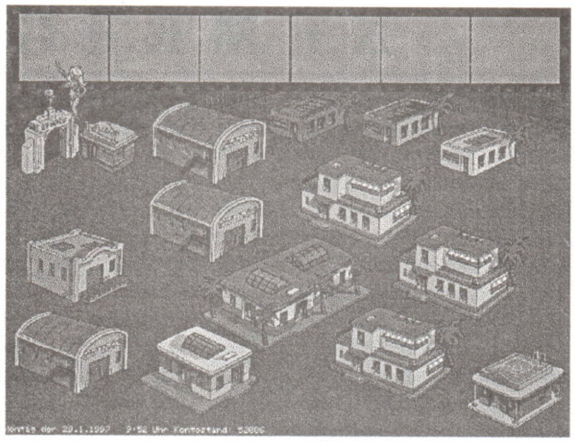
Szerencsére Mama csirkefarmján mindig lesz néhány lány, akik közül választhatsz. Ha egy lány kötélnek áll, egy teljes napig a szobában lesz és vígan fotóz/filmez velem.

A bár

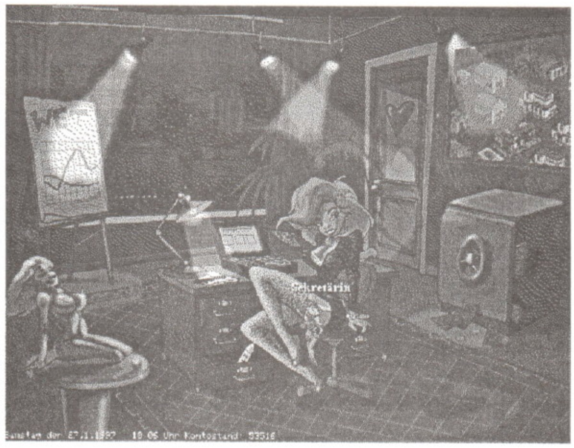
Ha már a bárnál tartunk: itt több izgalmas dolgot is művelhetünk. Én tudom, hogy nem ezek a világot jelentő deszkák, de az én adottságaimmal úgysem adhatnék elő mást... Ha akarod, beszéld meg a pult mögött álló tulajdonossal, hogy mikor járjak ide dolgozni.

A falnál álló alaktól vesszük majd meg a hamis papírokat. Ha meglátod az FBI kocsiját a főutcán, jó lesz sietni...

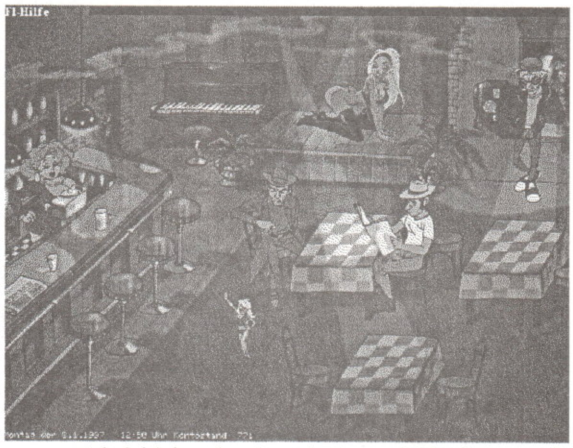
Az asztalnál egy hivatásos játékos ül. Ha van 1500 dollárod, már szóba is áll veled. A játék szabályai egyszerűek. Az nyer, akinek több hatosa jön ki, vagy ugyanannyi hatos esetén az, akinek kevesebb kockája van. Azért vigyázz, a fickó igen profi játékos.



Épülget a szexbirodalom...



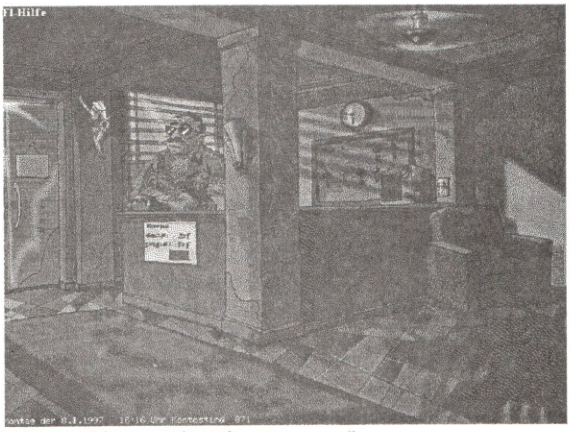
Már egyedül a titkárnőért érdemes volt dolgozni...



A helyi bár számtalan pénzkereseti lehetőséget nyújt



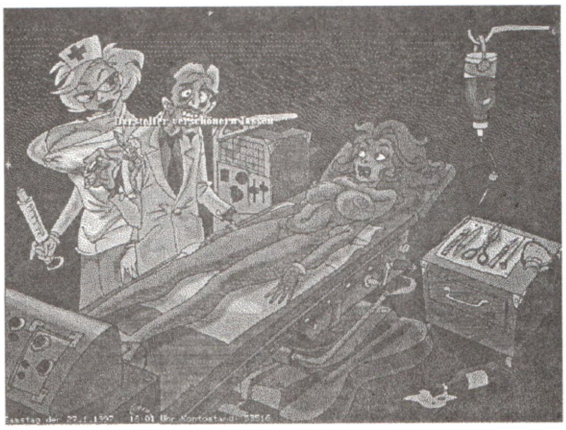
A világ legsivárabb főutcája



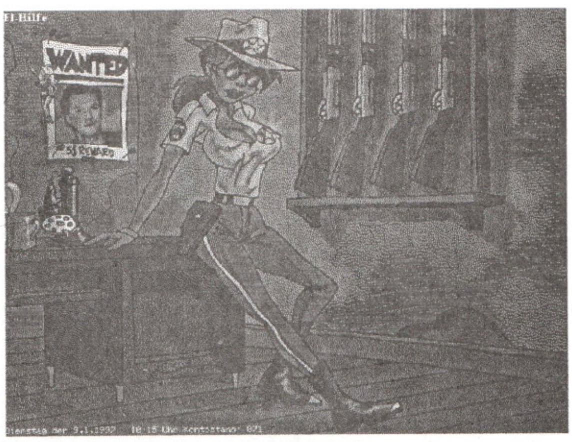
A recepciós most épp nincs nagyon összeverve



Barátaink, akik túl sok Rambo filmet láttak



Mellpumpálás? Orrfaragás?



Mondtam, hogy ne menj a rendőrségre!

A mulya képű vendégek még érdekesebb jövedelemforrást jelentenek. Kattints rá valamelyikre, majd válaszd ki, mennyi pénzt kérsz cserébe azért, hogy nem küldöd el a feleségének a kompromittáló fotókat...

Az áldozat két dolgot tehet: hívja a rendőrséget (főleg, ha túl sok pénzt kérsz vagy túl gyakran akarod lenyúlni), vagy pedig behúzza fülét-farkát és fizet. A pénzt mindig másnap találod egy borítékban a bár vécéjében.

A vécé úgy néz ki, mint egy szibériai gulág mellékhelyisége, de ettől függetlenül jó pénzkereseti lehetőséget is nyújt. A néha ott ... izé... szóval dolgát végző vendéget leütve elveheted a pénzét. Vagy - ha nincs neki más - a fogsorát. A nagypapa zsebórárját. Mindegy. A lényeg, hogy a számítógépes játékok csakis jóra tanítsák a fogékony ifjúságot. Ha többször leütöd szegényt, az még engem is felzaklat, ilyenkor egykettőre a rendőrörs zárkájában találhatod magad. Onnét pedig semmilyen óvadékkal nem jöhetsz ki... hacsak nem teljesíted a rendőrnő legtitkosabb álmait... Magadtól sose menj a rendőrségre, hacsak nincsenek rendben a papírjaid.

Az ügynökség

A Csirkefarmtól nem messze találod az ügynökséget. Ez az ügynökség azért némileg eltér a Hollywoodban megismertektől, főleg, hogy az üzletvezető/tulajdonos az ideje nagy részét barátnője alatt ülve tölti. Ha épp szabad, a fotókra kattintva a fényképeinket, a tévére kattintva pedig a filmjeinket adhatod el neki. Ha meg vagy szorulva, készpénzt kérj, ha nincs égető szükséged rá, inkább jutalékot kérj. A jutalék minden reggel a sarokban fog várni. A jutalék végül mindig több pénzt jelent, mint az egy összegben kifizetett díj.

A fotós

A fotókat persze eladás előtt elő kell hívatni. Menj a fotóshoz, és add át neki a filmeket. Ha elkészülnek, már viheted is magaddal, némi készpénzért persze. A szexshopban ,megtudhatod, mire van manapság kereslet. Minél jobb felszereléssel készítesz képeket, annál többet kapsz a produkciókért.

A zálogház

A zálogházban vigyázz, a fickó hamar kiforgat a vagyonodból! Ha nagyon megszorulunk, elvihetsz hozzá néhány tárgyunkat (esetleg a vécén levert kolléga értéktárgyait), de ha vissza akarod vásárolni őket, majd megtapasztalod, micsoda haszonkulcsot alkalmaz a tulajdonos.

A parkoló

A kedves fiúk néhány sörért bárkit megvernek a faluban, akit csak kérsz. A moteltulajdonos néha megpróbál megzsarolni, vagy csak pofátlanul megemeli a bérleti díjat. Miután a fiúk elbeszélgettek vele, néhány napra leszokik az ilyesmiről... Hasonlóképp az FBI munkája is némileg belassul, ha a helyi nehézfiúk akcióba lépnek.

A dolgod ezentúl egyszerű: fotózz, zsarolj, filmezz - mindegy, csak minél előbb szerezd meg a pénzt. Ha megvan az ötvenezer, irány a nagyváros!

A városban komolyabb célt tűztem ki magunk elé: sztárt kell csinálnod belőlem. Hogy hogyan? Nyiss egy filmstúdiót. Készíts filmeket. Ehhez előbb menj az ingatlanügynökhöz, akitől a legfontosabb épületeket megveheted, vagy legalábbis kibérelheted. Amire mindenképp szükséged van: egy filmstúdió, egy tervező iroda és egy személyzeti iroda. A személyzeti iroda segítségével szerezhetsz személyzetet: színészeket, titkárnőt (hmmm, szerencse, hogy nem vagyok féltékeny), miegymást. Az egyes épületek csak akkor használhatóak, ha ott személyzet is van. Miközben a filmeket forgatjuk, máris építhetjük a további szükséges épületeket. A végén jöhet a filmek vágása, utóhangosítása, majd a főcím elkészítése. Némi reklám sem árt, ha komoly sikerekre vágysz. A saját terjesztésű filmek többet hoznak a konyhára, mint a kölcsönzőkön keresztüli forgalmazás. Célunk most már egy kemény kétmillió dolláros bankszámla!

Sajnos, most rohanok a stúdióba, ezért több segítséget nem nyújthatok. Remélem, ha már idáig el bírtál jutni, a további lépések megtétele nem okoz gondot... hiszen nekem is bebizonyítottad, milyen ügyes tudsz lenni... szia!

Horváth Péter

WET

Mínusz

- egyelőre csak németül kapható
- az intro még egy erőgépen is akadozik, hacsak nincs iszonyú gyors CD ROMod
- túl könnyű

Plusz

- ilyen típusú szimuláció még nem volt Amigára
- nagyszerű, poénos grafika

Gépigény

AGA vagy grafikus kártya, 8MB fastram, minél gyorsabb CD ROM, legalább 40MB hely a merevlemezen.

Összegzés

A WET új színfolt az Amigás programok palettáján. Szigorúan 18 éven felülieknek!

78%

DigiBooster Professional v2.20

Sziasztok!

Itt vagyok újból. Remélem, többen vannak azok, akik örülnek e hír hallatán, mint azok, akik most szépen lapoztak pár oldalt az újságban.

Az előző számban ott fejeztem be mondandómat, hogy ha a DiskOp feliratú gombot megnyomjuk, kicsit átrendeződik a képernyő azon része, ahol a gomb található. Tulajdonképpen nem is értem, hogy miért nem a lemezműveletek gombjai jelennek meg elsődlegesen, mert ugye az egyszerű felhasználó egyből egy modult tölt be, vagy hangmintákat. Akkor talán az ésszerűséget követve ezekkel a gombokkal kezdeném.

LoadMod/SaveMod - talán egyértelmű, hogy modulokat tudunk betölteni (load), illetve kimenthetjük (save) a kész remekműveket. Betölteni az előző számban felsorolt modul formátumokat lehet. Menteni itt DBM-be (DigiBoosterModule) és MPEG audióba lehet.

LoadSam/SaveSam - ugyanaz, csak hangmintákkal.

Itt megjegyezném, hogy a Configban beállított elérési útvonalat fogja használni a program, illetve, ha nem innen töltünk be, akkor megjegyzi, hogy honnan történt az előző betöltés vagy mentés. Lehet, hogy ez alapban nem része a DigiBoosternek, de nálam így van.

SaveIns - biztos van valami funkciója, de még sohasem használtam.

Import MP - evvel a funkcióval tölhetünk be hangmintaként MPEG audió fájlokat, amelyek dekódolásához szükség van az mpega.library-ra. (a libs: könyvtárban kell lennie!) A kapott hangmintát bármikor kimenthetjük.

ExportMOD - A modult MOD formátumban menthetjük el. Ennek vannak megkötései, amire a gomb megnyomása után a program is figyelmeztet.

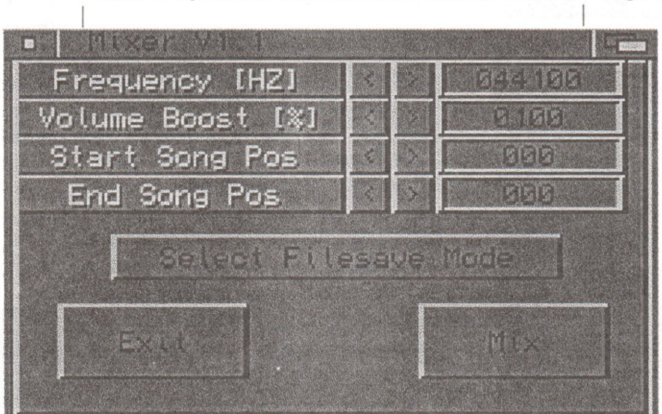
1. max 31 hangminta
2. max 128K nagyságú lehet egy hangminta
3. max 100 különböző pattern
4. max 64 pozíciója lehet egy patternnek
5. max 3 oktáv terjedelműek lehetnek a hangminták és még sok egyéb más pl. nem használhatsz két command line-t, nem lehet burkológörbe bekapcsolva a hangmintákra.

ExportXM - ugyanaz, csak a PC-n elterjedt XM-mel

Itt is vannak megkötések
1. max 32 hangcsatorna lehet
2. max 256 pattern hosszúságú lehet egy dal
3. nem menti ki a DSP echo adatait
4. ugyan lehet 2 effektsor (command line), de az egyiknek hangerőszabályozónak kell lennie (Cxx) és egy sor DigiBoosterre jellemző effektet nem használhatunk.

Delete - Fájlokat törölhetünk. Csak egy kényelmi funkció.

Remélem, már mindenki megpróbált betölteni egy modult vagy hangmintát. Nem?! A CD mellékleten van egy pár saját készítésű modul és maga a DigiBooster demo változata is, aminek vannak sajnos korlátozásai. Nem tudunk semmit sem elmenteni. Persze van ebben a védelemben is egy hiba (bug). A Mixer funkció segítségével tudunk , de erről majd később írok részletesen.



Nézzük, hogyan is lehet lejátszani, szerkeszteni a dalokat és a hangmintákat!

PlaySong - Az adott dalpozíciótól lejátssza a modult.

PlayPatt - Csak a szerkesztő ablakban levő patternt játssza le folyamatosan.

Stop - Megállítja a lejátszást.

Continue - az aktuális patternpozíciótól folytatja a lejátszást.

Record - Elindítja a modul lejátszását, de a billentyűzet segítségével rájátszhatjuk az általunk kitalált dallamot.

Edit - Ha a gomb be van kapcsolva, szerkeszteni tudjuk a patterneket.

DiskOp - a különböző gombcsoportok között váltogathatunk, csak az alsó két sor változik meg.

About - A programról olvashatunk némi információt.

Mod Info - Megjelenik egy ablak a jobb oldalon, amiben a hangminták sorszámát, nevét és byte-ban kiírt hosszát láthatjuk. Mivel a hangminták nevei szerkeszthetők, ezért szinte minden zenész egy saját üzenetet ír ide. Mikor készült, ki készítette, milyen alkalomból stb. Erre utal a gomb neve is.

Clear - A modult törölhetjük a memóriából, ha éppen nem vagyunk vele megelégedve. Négy lehetőségünk van ilyenkor.

All - Mindent kitöröl.

Song - Csak a dalt törli ki, a hangminták megmaradnak.

Instruments - A hangmintákat törli és a dal megmarad.

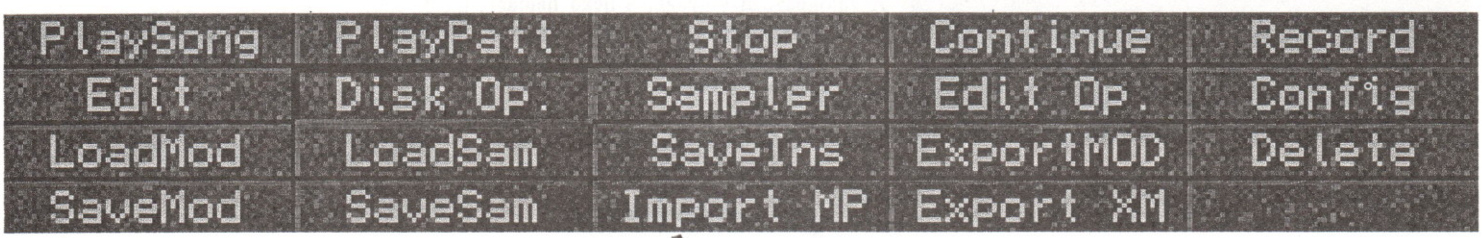
Cancel - Mégsem. Ha esetleg meggondolnánk magunkat.

Optimize - Nagyon hasznos funkció. Szükségünk van rá, ha készen vagyunk egy dallal, de sok felesleges dolog benne maradt pl. nem használt hangminták, amik csak foglalják a helyet (pláne akkor, amikor egy megás is van közöttük). A program feltesz ilyenkor pár kérdést, amire igennel (YES), vagy nemmel (NO) kell válaszolnunk.

Do you want to kill unused instruments? - Törölni szeretnéd a nem használt hangmintákat?

Do you want to clear unused instruments' names? - Törölni szeretnéd a nem használt hangmintaneveket? (Minek a név, ha nincs is hangminta.)

Do you want to remove unused channels? - Törölni szeretnéd a nem használt csatornákat? Ezt sokszor szoktam használni, mert alapban 30 csatorna van beállítva nekem, de általában csak 18-20-at használok.



DIGIBOOSTER PRO V2.2 [2.]

Quit - Kilépés a programból. Ad még egy lehetőséget, hogy meggondoljuk magunkat. Az intelligensebb programok mindig adnak lehetőséget. (Yes - kilép, NO - folytathatjuk a munkát)

DSP echo - Ez egy olyan funkció, amit egy PC-s zenész kollegám igencsak irigyel tőlem. Ha használjuk, még jobban szólhatnak moduljaink. Vannak hátulütői is ennek. Erős processzort igényel és csak egy effektet állíthatunk be.

A jobb oldalon találhatók a beépített (default) beállítások.

Hall - Mintha koncertteremben szólna a zene.

Echo - Visszhang.

Cross Echo - A sztereó teret használhatjuk ki. Keresztbe visszhangzik, vagyis a másik hangszóróban szólalnak meg a visszhangok.

Delay - Lecsengés.

Cross Delay - Ugyanaz, mint a Cross echo csak a Delay effekt szólal meg a másik hangszóróban.

Persze magunk is beállíthatjuk a nekünk megfelelőt a tolókák segítségével, 0-255 értéktartományban.

Echo Delay - A visszhangok között eltelt idő

Echo Feedback, Echo Mix, Echo Cross - Mennyire csengjen át a sztereó tér másik oldalára.

Az alsó sorban levő gombok:

OK - Innentől a beállított értékekkel dolgozik a program. Ha elmentjük a modult, akkor a következő betöltéskor a DSP echo értékei megmaradnak.

Activate All - Az összes hangcsatornára használjuk a beállított effektet.

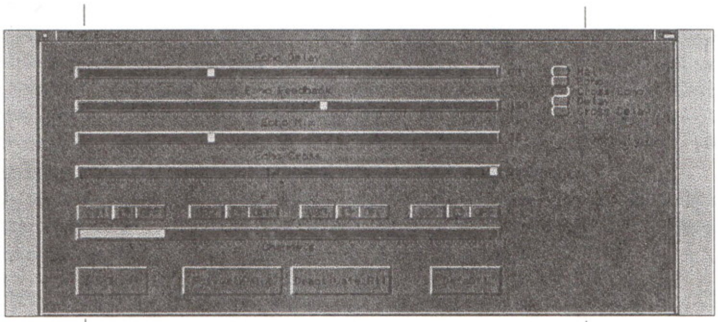
Deactivate All - Mindegyikről visszavonjuk.

Default - Ezzel a gombbal tudjuk visszaállítani az eredeti értékeket.

E gombsor felett egyenként tudjuk ki(OFF)-be(ON) kapcsolni a DSP echot minden csatornára.

Térjünk vissza a főképernyőre!

Mixer - A DigiBooster másik nagy előnye, hogy a kész modult nem csak a hagyományos modul formátumokban tudjuk elmenteni, hanem egy hangmintaként is. Igaz, hogy ez 16 biten szép, nagy fájlokat eredményez, de ezeket később át tudjuk konvertálni a manapság oly népszerű MPEG audióvá (MP2,MP3). Az egyetlen hangmintaként való tárolás nem mellékes előnye még, hogy ezek lejátszása nem igényel akkora processzor-teljesítményt, mint ha a modult játszanád le, mivel csak 2 hangcsatornát foglal. Természetesen ehhez érdemes más lejátszót használni (SongPlayer, Play16), mert ha újból hangmintaként töltöd be, akkor sok RAM kell, lévén, hogy a memóriába rakja a hangmintákat.



Frequency [Hz] - A mintavételi frekvenciát állíthatjuk be. Minél nagyobb az érték, annál nagyobb lesz a minőség. A két szabványérték a 22050 Hz és a 44100 Hz (CD minőség).

Volume Boost [%] - Az alap 100%-kal nagyon halk lesz a hangminta, de nem kell aggódni, mert ha lerendereltünk egy modult, akkor kiírja, hogy melyik az optimális százalék, amit beállíthatunk a megfelelő hangerő eléréséhez. Evvel csak egy gond van, hogy egy hosszabb modul render ideje lehet akár 15-20 perc is.

Start Song Pos - Ettől a dalpozíciótól kezdi a renderelést (lásd jobb felső sarok!).

End Song Pos - és eddig a pozícióig csinálja.

Select Filesave Mode - A Filesave az ahi.device része. Itt több választási lehetőségünk van:

- HiFi 16 bit mono, AIFC
- HiFi 16 bit mono, AIFF
- HiFi 16 bit stereo++, AIFC
- HiFi 16 bit stereo++, AIFF
- HiFi 8 bit mono, 8SVX

Az AIFC-t nem nagyon tudjuk használni. Az AIFF akkor jó, ha MPEG audiót szeretnénk később csinálni a dalból. A 8SVX is használható, ha mondjuk mindenképpen MOD-ba szeretnénk menteni. Ekkor lerenderelünk egy többcsatornás zenét és innentől csak egy csatornát fog foglalni. Itt is van persze egy kis hiba, mert egy kis szünetet rak a minta elejére és elcsúszik az ütem. Ezt is ki lehet küszöbölni, mert a samplerben kivághatjuk a felesleges részeket a hangmintából.

A Mixer előnye, hogy a demo verzióban is működik. Ha például csinálsz egy dalt, akkor ez az egyetlen módja, hogy ki tudd menteni. Hátránya, hogy nem tárolja el a patterneket és emlékezned kell, hogy hogyan is csináltad. A DigiBooster demo verziója végülis csak ismerkedésre jó, de hangmitákat is készíthetsz. A 303 emulátor által készített hangmintákat pl. úgy tudod elmenteni, hogy a Mixer funkcióval lerendereled a hangmintát és másik tracker programban felhasználod.

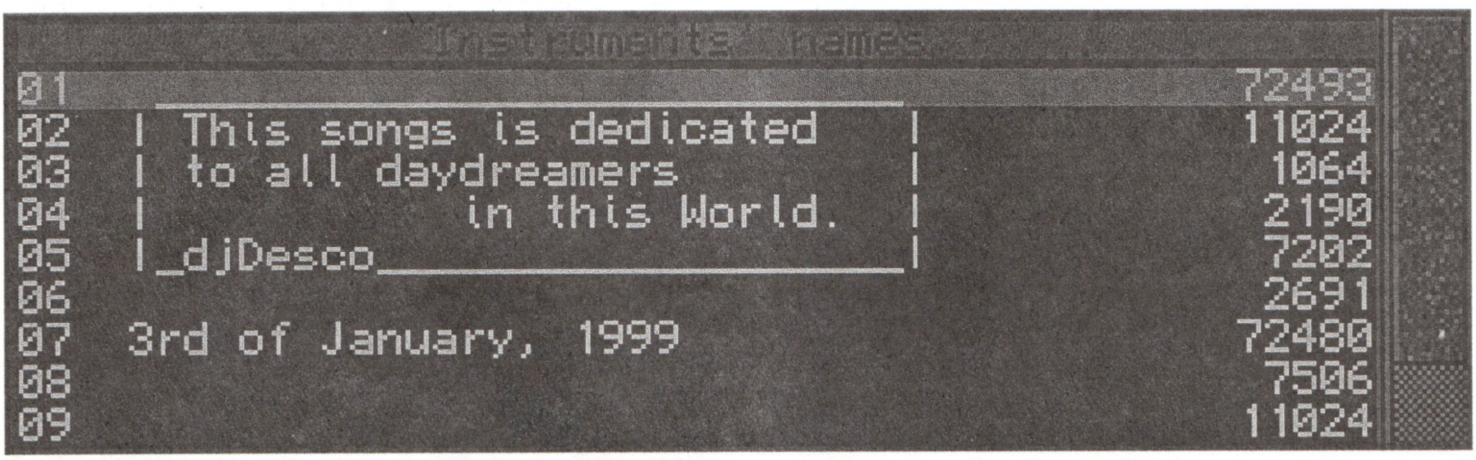
Ha figyelmesen olvastatok eddig, észrevehettétek, hogy kimaradt az Edit Op. és a Sampler gomb. Ezek kicsit részletesebb leírást igényelnek, ezért sajnos a következő számra maradnak.

Remélem a megspórolt oldalalakat QXY E-ről szóló cikke fogja elfoglalni. Ugye Tisztelt Főszerk?! :) **(a T.F. meglátja, mit tehet... :)**

Egy kis névváltozáson is átestem. Lásd alább!

Sziasztok! Jó zeneírást!

Desco^BLT
(of #amigahu)
djdesco@interware.hu



QUAKE KONZOL PARANCSOK

A Quake-ről már sok jót írtunk, többek között azt, hogy szinte minden egyes paramétert szabadon állíthatsz a játék során. Noha teljes elismerésünk a Clickboom-nak, amiért átültették ezt a nagyszerű stuffot, azt be kell ismerni, hogy a CD-hez kapott leírás enyhén szólva is hiányos. Igaz, a játék eléggé intuitív, azaz nincs szükség sok magyarázatra, de azért illett volna bővebb felvilágosítást adni a játékról. Sebaj, még jó, hogy mi itt vagyunk és pótoljuk...

A most következő parancsok kisebb-nagyobb hányadát a nem hivatalos (khm) FastQuake-ben is kiadhatod. Szerencsére az a PPC-s konverzió is egyre inkább hasonlít az eredetihez, azaz később elő-elővheted ezt a felsorolást, és kipróbálhatod, melyik parancsok kerültek bele az épp aktuális változatba.

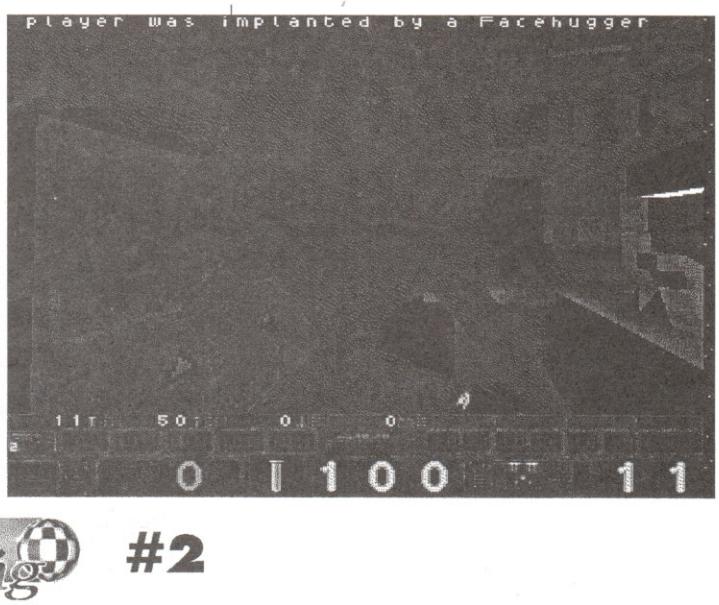
A konzolt a ~ billentyűvel (ott van a TAB felett) hozhatod elő, oda írhatod be a különböző parancsokat.

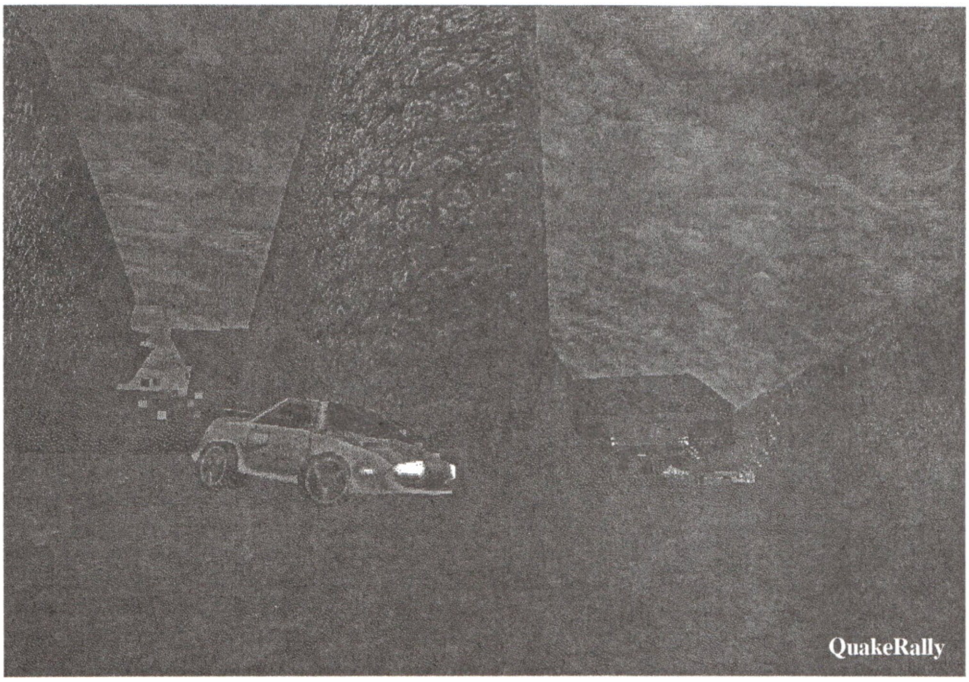
Konzol parancsok:

_cl_color <érték> Játékos színe.
_cl_name <érték> Játékos neve.
_vid_wait_override <0|1> Vertikális szinkront megvárja, ha értéke egy.
_vid_default_mode <vidmode> Alapértelmezett video mód.
alias <alias> <command> Konzol alias.
ambient_level <value> ambient sound értéke.
ambient_fade <value> ambient sound halkulásának értéke.
bf felvillan a képernyő (mikor tárgyakat veszel fel).
bgmvolume <0.0-1.0> Háttérzene (pl. CD audio) hangereje.
bind <key> <command> Egy billentyűhöz egy parancsot rendel. A módosító- és kurzorbillentyűket nem lehet itt megadni.
a parancsok:
+attack, +jump, +forward, +back, +speed, +moveleft, +moveright, +strafe, +mlook, +lookup, +lookdown, +left, +right, +showscores, +moveup, +movedown, +forward2 or "command [; command]." vagy ""

centerview Visszatér a nézőpont középre.
changelevel <map> Többjátékos üzemmódban ezzel léphettek át másik pályára.
cl_anglespeedkey <0.0+> Hány fokot fordul a nézet egy billentyűnyomásra. alapérték: 2.0.
cl_backspeed <value> Hátrálás sebessége. alapérték: 160.
cl_forwardspeed <value> Séta sebessége. alapérték: 200 (max =sv_maxspeed).
cl_movespeedkey <0.0+> Mennyit mész egy billentyű lenyomása után. alapérték: 2.0.
cl_pitchcenterspeed <n> Mozgás közben milyen gyorsan tér vissza a nézet középre. alapérték: 400.
cl_pitchdriftspeed <n> Alapérték: 40.
cl_pitchspeed <n> Le/felnézés sebessége. Alapérték: 100.
cl_rollangle <n> A kép scrollozása mozgásnál. Alapérték: 2.0.
cl_shownet Megmutatja, mennyi hálózati puffer maradt.
cl_sidespeed <value> Oldallépés mértéke. Alapérték: 320.
cl_ticrate <n> Alapérték: 0.03
cl_upspeed <n> Mekkorát ugrasz a billentyűtől? Alapérték: 200.
cl_yawspeed <n> Alapérték: 140.
clear A konzol pufferét üríti ki.
cmd <állománynév> Egy QuakeC script-et futtat le.
color <felső> <nadrág> A színedet állítja be. (0-15)
connect [<név>] Csatlakozik a szerverre pl. "connect 192.168.0.1:26010" - idézőjellel!
coop <0|1> 1=kooperatív mód, 0=deathmatch.
crosshair <0|1> Célkereszt be/ki.
d_mipcap <0|1> Ha 1, a nem részletes mip-textúrákat használja.
d_mipscale <value> A mip-textúrák részletessége. Alapérték: 1, 0-4-ig adható meg.
d_subdiv16 <0|1> Texture mapping részletesség beállítása.
deathmatch <0|1> Deathmatch mód beállítása.
demos Következő demot kezdi játszani.
disconnect Bontja a csatlakozást a szerverről.
echo <text> Kiír egy üzenetet a képernyődre.
entities Minden lényt felsorol a térképen.
exec <állománynév> Lefuttat egy konfigurációs állományt.
fly Repülés ki/be d-vel felfelé, c-vel lefelé szállsz.
fov <angle> Látószög beállítása. Alapérték: 90, 10-120-ig állíthatod.
gamma <0.0-2.0> A gamma korrekció (képernyő fényessége) értékét adja meg. Alapérték: 1.0
give <number> A megfelelő fegyvert adja oda. pl. 4 = nailgun.
give <tárgy> <érték> Muníciót ad, vagy nulláz, ha 0-át adsz meg. H (health), S (shells), N (nails), R (rockets), C (cells).
godToggle Isten mód - a megacsalás...
help Reklám
host_framerate <0-0.01> A játék sebességét állíthatod vele. Alapérték: 0. Ha lassabban akarsz játszani, állítsd 0.01-re.
host_speeds <0/1> A host sebességét mutatja







QuakeRally

meg (ezredmásodperc).
hostname <**név**> A szerver nevét állítja be.

impulse 1 Baltára vált.
impulse 2 Shotgun-ra vált.
impulse 3 Double Shotgun-ra vált.

m_yaw <**value**> Elfordulás érzékenység állítása egérnél.
map <**név**> Adott térképet indít (pl. MAP E1M6).
maxplayers <**value**> A szerveren ngedélyezett játékosok száma.

messagemode Amit csak beírsz (enter-ig), az megjelenik a többi játékosnál.
name <**string**> Megadja a neved.
net_messagetimeout <**másodperc**> Megadja, meddig várj üzenetre, mielőtt megszakítod a kapcsolatot. Alapérték: 180.
net_stats Hálózati statisztikák.
noclip noclipping mód ki/be (átjárás a falakon, gravitáció figyelmen kívül hagyása (használd a "d"-t és "c"-t.
noexit <**0|1|2**> Megakadályozza, hogy a játékosok elhagyják a pályát.
nosound <**0/1**> Ha 1, nem lesz több hang. Alapérték: 0.
notarget Ha bekapcsolod, a szörnyek addig nem támadnak rád, míg beléjük nem lősz.
numchannels <**channels**> Hangcsatornák száma.
pausable <**0/1**> A "pause" működik/nem működik.
pause Szünet.
ping Hálózati játéknál megméri az összes játékos válaszidejét. Minél alacsonyabb ez a szám, annál jobb.
play <**állománynév.wav**> Lejátszik egy wav állományt.
playdemo <**demoname**> Egy megadott demot játszik le.
playvol <**állománynév.wav**> <hangerő 0.0-1.0> .
profile Quake debug info.
quit Kilépés.

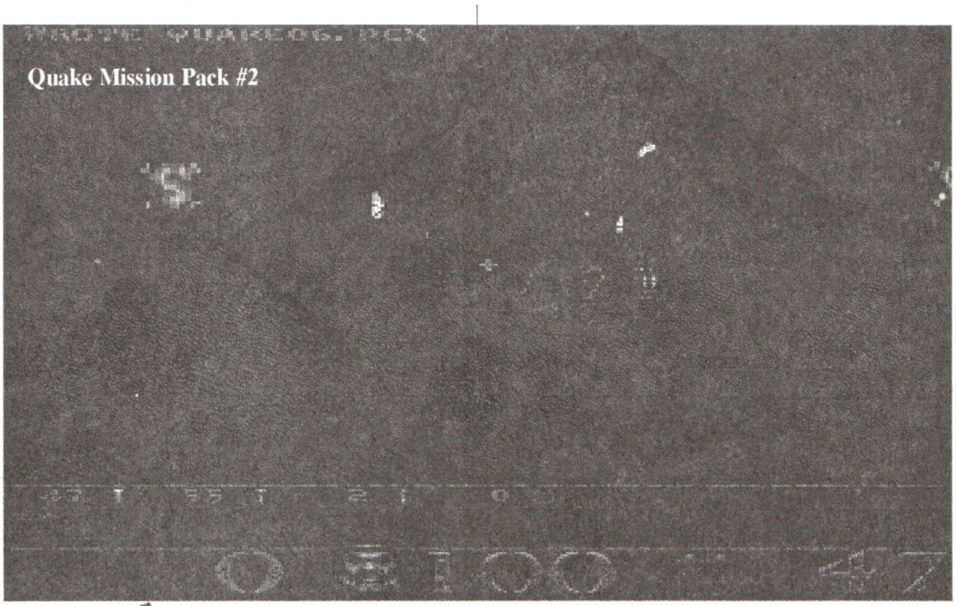
QUAKE KONZOL PARANCSOK

impulse 4 Nailgun-ra vált.
impulse 5 Perforator-ra vált.
impulse 6 Grenade Launcher-re vált.
impulse 7 Rocket Launcher-re vált.
impulse 8 Lightning Gun-ra vált.
impulse 9 Minden fegyver, muníció és kulcs.
impulse 10 Következő fegyver.
impulse 11 Egy rúna.
impulse 12 Előző fegyver.
impulse 255 Quad damage powerup (négyszeres sebzés).
joybuttons <**value**> A joystick gombjainak száma.
joystick <**0|1**> Joystick támogatás (1=igen, 0=nem).
kick <**clientname**> Valakit kirúg a játékból.
kick # <**clientnumber**> Lásd Kick.
kill <**playername**> Öngyilkosság/egy játékos megölése.
killserver Lelövi a szervert, ezzel befejezve a játékot.
load <**állománynév**> Játékállás betöltése a <állománynév>-ből.
lookspring <**speed**> A "freelook" kapcsolót auto-center-be teszi. Alapérték: 0.
lookstrafe <**0|1**> "mouse look"-ban az egér oldalra mozgatása oldalra lépést eredményez (=1), vagy a nézetet mozgatja (=0).
m_forward <**value**> Előre-hátra érzékenység állítása egérnél.
m_pitch <**value**> Fel/le nézés érzékenység állítása egérnél.
m_side <**value**> Oldalazás érzékenység állítása egérnél.

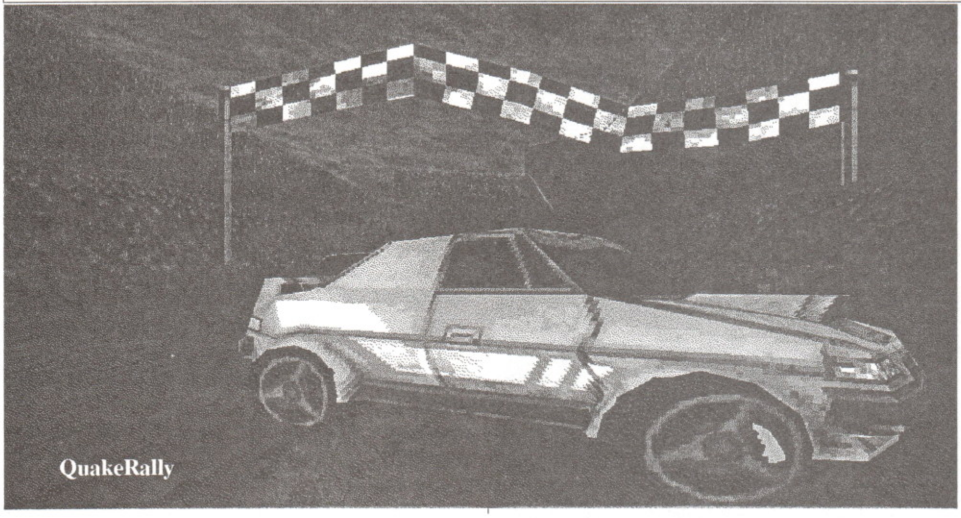
menu_keys "customize keys" menü.
menu_load "load game" menü. Általában az F3-ra van állítva.
menu_main Főmenü. Általában ESC.
menu_multiplayer "multiplayer" menü. Általában F5.
menu_net "networking" menü.
menu_options "options" menü. Általában F4.
menu_save "save game" menü. Általában F2.
menu_setup "multiplayer setup" menü.
menu_singleplayer "single player" menü.
menu_video "change video mode" menü.

r_ambient <**value**> Az ambient light szintjét szabályozza.
r_clearcolor <**0-255**> A pályán kívüli holttér színe. Alapérték: 2.
r_drawentities <**0/1**> Fegyverek, ellenfelek kirajzolása.
r_drawflat <**0/1**> A nézet egyszínű vagy textúrázott poligonokat rajzol.

r_draworder <**0/1**> Rajzolás sorrendje - 0=helyes 1=fordítva.
r_dspeeds <**0/1**> Video időzítéseket mutat.



Quake Mission Pack #2


QuakeRally

r_fullbright <0/1> Ha 1, akkor mindent maximális fényerőben ábrázol.

r_graphheight <n> Az r_timegraph magassága. Alapérték: 10.

r_maxedges <value> Egyszerre megjelenő sarkok száma.

r_maxsurfs <value> Egyszerre megjelenő ecsetek száma.

r_numedges <0|1> Megmutatja az egyszerre megjelenő sarkok számát.

r_numsurfs <0|1> Megmutatja az egyszerre +10)

skill <érték> A nehézségi fokozatot állítja (0 = easy, 3 = nightmare).

slist A rendelkezésre álló szerverek listája.

snd_noextraupdate <0|1> Összekeveri a hangokat, a lassabb számítógépeket felgyorsíthatja.

snd_show <0|1> Megmutatja az összes lejátszott hangot.

soundinfo Megjeleníti a hangbeállításokat.

soundlist A .pak file összes hangját, földhözragadt. <=200-nál repülni is tudsz, 800- normális, 3200 - fel sem tudsz ugrani még egy lépcsőfokra sem.>

sv_maxspeed <speed> A játékos maximális sebessége. Alapérték: 320.

sv_maxvelocity <speed> Az adott univerzum sebességkorlátozása. Alapérték: 2000.

sv_nostep <0/1> Ha 1, nem mész fel automatikusan a lépcsőn, hanem fel kell rá ugrálnod.

sv_stopspeed <n> Akár az sv_friction, de nem tűnik annyira hatékonynak. Alapérték: 100.

sys_ticrate <rate> A szerver ennyi időnként küld frissítést a kliensnek. Alapérték: 0.05 (20 frissítés másodpercenként).

teamplay <0/1/2> Team mode. Alapérték: 0 (deathmatch).

tell <playername> <message> Egy játékosnak üzen valamit.

timedemo <demofile> A megadott demorol közöl adatokat, statisztikát.

timerefresh 360°-os fordulatot tesz, majd kiírja a szükséges időt és a kiszámított fps-t.

toggleconsole A konzolt ki/bekapcsolja. Általában a ~-hoz van kötve.

togglemenu A főmenüt jeleníti meg. Általában ESC.

unbind <key> Eltávolít egy billentyűhöz hozzárendelt parancsot.

unbindall Minden hozzárendelést eltávolít a

QUAKE KONZOL PARANCSOK

megjelenő ecsetek számát.

r_polymodelstats <0|1> Megmutatja a megjelenő poligonok számát.

r_speeds <0/1> A rajzolási sebességet mutatja meg.

r_timegraph <0/1> Megmutatja, milyen gyors a rendszer.

r_waterwarp <0|1> Ha 0, nincs víz alatti effekt.

reconnect <servername> Újra kapcsolatot teremt a szerverrel.

record [<demofile>] [map] Egy demot kezd felvenni. Alapértelmezés: "demo.dem"

registered <0|1> "Regisztrált" státuszt ad. Nem jelenik meg a "Most regisztráld" felirat, megnyitja az ajtókat és beenged a 2-4 részekbe is.

restart Újrakezdi a pályát.

save <állománynév> Kimenti a játékállást a <állománynév>-be.

say_team <text> Olyan, mint a SAY, de csak a te csapatod látja az üzenetet.

scr_conspeed <value> Milyen gyorsan scrolloz a konzol fel/le.

screenshot Egy screenshotot készít (nahát...).

sensitivity <value> Egér érzékenysége. Alapérték: 3.

showpause <0/1> Mutatja a megállított képet. Alapérték: 1 (be)

showram <0/1> Megmutatja a chipet, ami kevés memóriánál jön elő.

showturtle <0/1> Megmutatja a teknőst, ami a lassú gépeknél jön elő. Alapérték: 0 (ki)

sizedown Mintha a "-"-t nyomnád meg. (viewsize -10)

sizeup Mintha a "+"-t nyomnád meg (viewsize sebességüket, biteket kilistázza.

startdemos Lejátssza a kiválasztott demokat.

status Megmutatja a hostname, map, players, és frag score értékeit.

stop Abbahagyja a demo felvételét.

stopdemo Leállítja a demot.

stopsound Leállítja a hangok lejátszását.

sv_accelerate <accel> Milyen sebességgel gyorsulsz. Ha 0, el sem tudsz indulni. 10 felett nincs értelme.

sv_friction <friction> Milyen gyorsan állsz meg, miután elengedted a mozgás-billentyűt. 0 - korcsolyázás, 1 - csúszós, 4 - normális, 8 - ragadós padló. Alapérték: 4.

sv_gravity <gravity> Mennyire vagy billentyűkről.

version Az exe verziószámát, és keletkezésének dátumát mutatja meg.

vid_describecurrentmode A videomódot írja le.

viewsize <n> Az ablak mérete. Alapérték: 100.

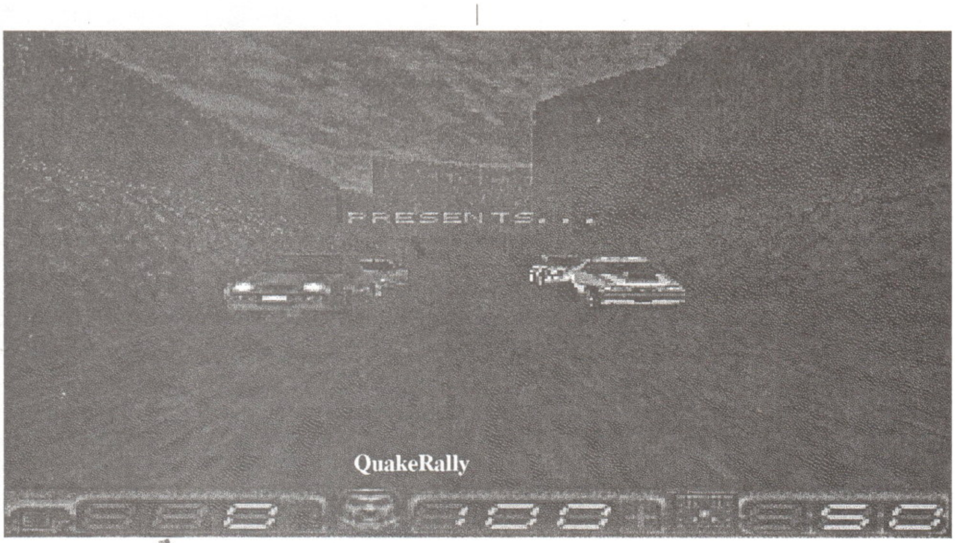
volume <value> A hangerőt állítja be.

wait Vár a parancsok között.

zoom_in Távcsőszerű ránagyítás. Ugyanaz, mint a "FOV 10".

zoom_out Normál nézet. ugyanaz, mint a "FOV 90".

Horváth Péter



QuakeRally

Turbo 1230 MK-III

Mióta a Phase5 PowerPC kártyákat gyárt, teljesen leállt a 68k-s sorozattal. Egy ideig eltartott ugyan, míg az összes, raktáron lévő Blizzard és Cyberstorm MK-III-ast eladták, tavaly nyár óta azonban sehol sem lehet beszerezni őket. A piacon támadt rést hamar betöltötték néhány low-end kártyával. A hangzatos nevű "Turbo 1230 MK III" nevű kártya enyhe déja vu érzést vált ki az emberben - a nevében ugyanis ott van szinte minden ismertebb Phase5 termék neve. Hosszas nyomozás után sem sikerült kideríteni, melyik cég gyártja. Több cég is forgalmazza, és minden piacon máshogy hívják. Mivel a magyarországi forgalmazó a fent említett néven árulja, talán maradjunk is ennél.

A kártya egy 40MHz-es 68030-as processzorral van felszerelve. A proci tartalmaz MMU-t, ennek hála akár 256MB ramot is képes kezelni. Egy ram foglalat van csak rajta, abba viszont akármekkora modult tehetsz (a jelenleg kapható legnagyobb a 64MB-os). A kártya autokonfigos, azaz nem kell külön jumpereket állítgatnod az eltérő méretű modulok kedvéért. A gyári leírás szerint akár 60MB/sec is lehet a ram elérési sebessége. Egyes EDO ramokat nehezebb belegyömöszölni, ám azokkal is elmegy, legfeljebb nem lesz tökéletesen bepattintva a helyére. Az FPU szinkronban működik a procival (nincs külön oszcillátor), azaz jelen esetben 40MHz-es kell hozzá.

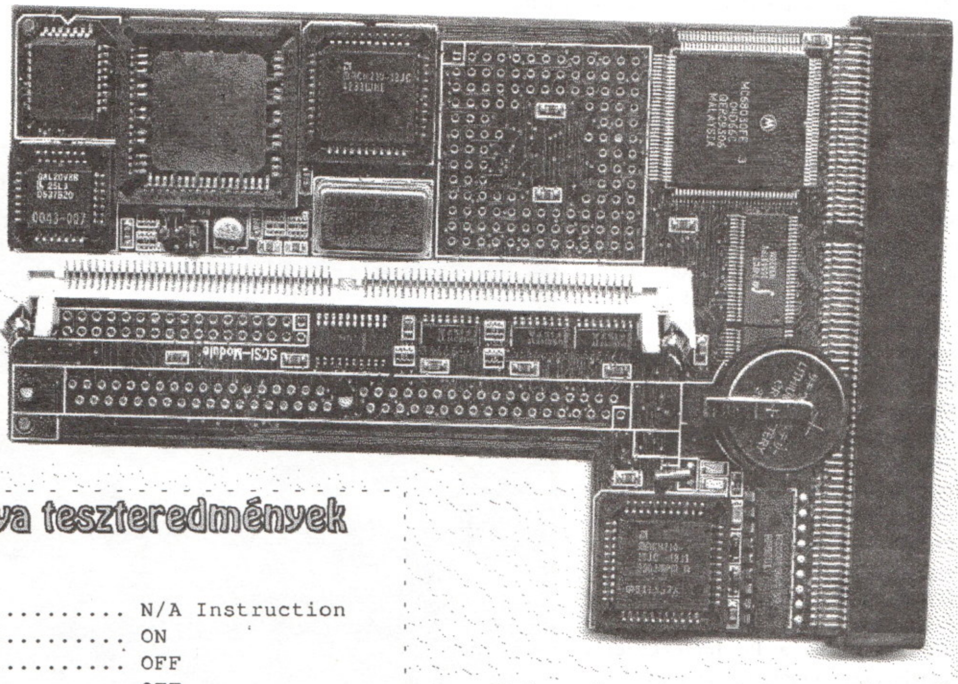
Ezekben a hetekben jelent meg a kártyára csatlakoztatható SCSI modul. Ez sima FastII-es SCSI lesz, körülbelül olyan árban, mint a régi Phase5 kártyák hasonló bővítője.

A beszerelésnél volt egy kis probléma a kártyával, ami főleg a kezdőknél okozhat gondot. Az 1200-es alján található bővítő csatlakozója aszimmetrikus kiképzésű. A kártyákon általában van egy kis pöcök, ami megakadályozza, hogy fordítva dugd fel a gépre. Mondom: általában, ugyanis ezen a kártyán ennek nyomát sem leltük. Ennek köszönhetően volt, aki fordítva dugta rá, majd reklamált, hogy "nem működik". Szerencsére megfordítás után gond nélkül felállt a rendszer, tehát ezzel nem tudod tönkretenni a gépet. (persze mindig akadnak ügyes zöldfülűek...) Némi angoltudással persze kideríthető, hogy a leírás szerint behelyezés után a simm foglalat a gép BELSEJE felé néz. Behelyezett kártyával is könnyedén vissza lehet zárni a "csapóajtót".

A kártyán koprocesszor foglalat (PLCC) is található, sőt, lehet eleve koprocis változatot is rendelni. A gyárilag koprocesszorral készült kártyákban 68882-es proci ül (szintén 40MHz-es).

A kártyán három jumper található. Ezek a RAM, SCSI és a WAIT. Ha a RAM-ról leveszed a jumpert, a kártyán lévő fastramot nem fogja látni és használni a gép. Vigyázz, ha a kártyán nincs ram (vagy nem látja a gép), a processzor nagyobb teljesítményéből szinte semmit sem érzékelsz.

Ha a SCSI-ét veszed le, az esetleges SCSI egységekről nem fog bootolni a masina. Ha a SCSI láncon csupa CD ROM, scanner stb. van, akkor felesleges ezeket minden reset után végigfaggatnia a gépnek, hogy "ugyan már, nem kíván önök közül senki sem bootolni?", ezzel jelentősen megrövidül a rendszer felállási ideje.



Ha be van kapcsolva az autoboot, a rendszer néha akár 30 másodpercet is képes várni, hátha valamelyik egység lassan kel életre.

A WAIT jumper lezárt állapotban LASSABB ram-elérést biztosít, ha leveszed, akkor gyorsabbat. Erre lassú ram moduloknál lehet szükség. Ha 33mHz-es a kártyád, nyitott állásban 70ns-es ramokat használj. 40 és 50MHz-nél már 60-asokra lesz szükséged. Zárt állásban 80, 70 és 70 ns-es ramokat használj 33, 40 és 50MHz-es kártyán. Az új ramok amúgy elég gyorsak, főleg az EDO-k, tehát ez a jumper ma már nem igazán aktuális. Hopp, majdnem elfelejtettem: természetesen óra is van a kártyán, ráadásul olyan elemmel szerelték, amilyet bármelyik órásnál be tudsz szerezni, ha lemerült.

A kártyával működés közben semmi gond nem volt (miért is lett volna...). Akinek a szubjektív benyomások nem elegendőek, azok böngésszék át a Sysinfo tesztjét a mellékletben. Egy alap 1200-esnél a kártya körülbelül öt és félszer gyorsabban számol. Ez pl. Scala MM futtatásához több, mint elég.

A sima kártya ára nettó 19.900, míg a koprocesszoros változaté nettó 25.600,- Ft. Megrendelhető az ASYS Kft-nél (keresd meg a hirdetésüket valahol a magazinban...)

Horváth Péter

TURBO 1230 KM-III kártya teszteredmények

```
SysInfo V3.24 by Nic Wilson
---------------------------
CopyBack Mode............................ N/A Instruction
Cache.................................... ON
Instruction Burst........................ OFF
Data Cache............................... OFF
Data Burst............................... OFF
Central Processing Unit Type............. 68030
Memory Management Unit Type.............. 68030
Floating Point Unit Type................. NONE
Vector Base Register (VBR) Address....... $00000000
Ramsey Chip Revision (A3000)............. $6E
Gary Chip Revision (A3000)............... $D1
DMA/Gfx Chip............................. AGA
ALICE - 2Meg
Display Mode............................. PAL
Display Chip.............................AGA LISA CHIP
    VBlank Frequency in Hz............... 50
Power Supply Frequency in Hz............. 50
Horizontal Frequency in KHz.............. 15.60
Card Slot Installed...................... YES
Hardware Clock installed................. CLOCK FOUND
EClockFrequency in Hz.................... 709379

SPEED COMPARISONS AGAINST KNOWN MODELS & PERIPHERALS
A500 512k or A600 with 1MB CHIP ONLY.........  12.70
B2000, A2000, A1000 or A500 with fast ram....   9.61
A1200/14 68EC020 ICACHE 2MB CHIP ONLY........   5.52
A2500/14 A2620 68020 card....................   3.26
A3000/25 68030 ICACHE IBURST DCACHE NODBURST.   1.45
A4000/25 68040 ICACHE DCACHE COPYBACK........   0.36
CPU Million Instructions per Second..........   7.01
FPU Million Floating Operations per Second...    N/A
Speed of Chip Memory vs A600 Chip Memory.....   6.75
Nics Comment......................SMELL THE RUBBER?
```

Kylwalda

az olcsó floppy megoldás

A Kylwalda az Elaborate Bytes legújabb terméke - amely tavaly elnyerte a legőrültebb nevű hardware címet -, Amigás floppy gondokra próbál megoldást nyújtani. Különösen hasznos lehet azok számára, akik gépüket toronyba szeretnék építeni, vagy belső meghajtójuk tönkrement, és a drága Amiga DD-s dirve helyett inkább olcsó Pc-s mellett döntenek.

Paula's story

Az Amigában a floppyk kezeléséért a Paula nevű periféria kezelő chip a felelős. A Paula volt az egyetlen olyan áramkör az Amiga chipkészletben, ami - érthetelen módon - teljesen változatlanul került be az AGA gépekbe. Sok olyan jellemzővel bír, amivel más kontrollerek nem, például tetszés szerinti track elrendezés, szektorméret és szinkronizáció. A hagyományos floppy vezérlőknél kevesebb processzoridőt használ, egyidőben négy meghajtót képes kezelni, automatikusan érzékeli és jelzi a lemezcserét, támogatja a klasszikus FM és GCR, valamint a mindenütt elterjedt MFM formátumokat. Tulajdonképpen a Paula segítségével a legtöbb elterjedt lemezformátum olvasható, miközben az Amiga saját 880k-s lemezformátumát semmi más nem tudja kezelni. Sajnos a Paula. legnagyobb hátránya, hogy "single-speed" egység: 500 kbit/s átvitelre képes, ami ideális a DD-s meghajtókhoz, de túl lassú a HD-s egységek kezeléséhez.

Mire jó a Kylwalda?

Az Amiga és a Pc lemezkezelése meglehetősen különbözik egymástól. Az Amiga a ráköthető négy egység mindegyikét külön-külön képes kiválasztani egy két bites egység-azonosító és motorválasztó jel segítségével. Míg a Pc-s kontrollerek egyszerűbb áramköröket használnak, nem tudják külön kezelni a rájuk kötött egységeket, és a lemezcserét sem jelzik. Plusz áramkörök segítsége nélkül nem lehet olcsó Pc-s meghajtót az Amigával használni.

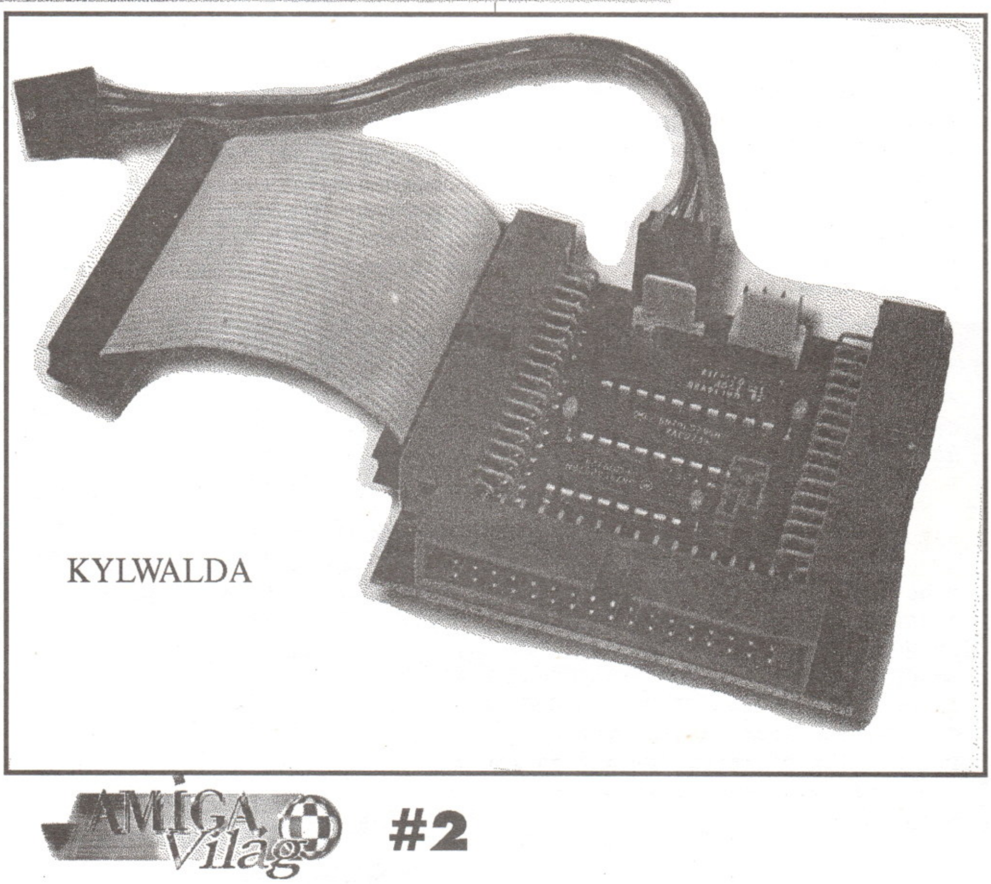
A Kylwalda tulajdonképpen két feladatot lát el. Az egyik esetben adapterként működik, segítségével olcsó HD-s meghajtót kapcsolhatunk az Amiga DD-s lemezvezérlőjéhez. Sajnos így a Kylwalda sem teszi lehetővé, hogy kihasználhassuk a HD-s meghajtók előnyeit: a nagyobb sebességet és kapacitást. Ez sajnos a Paula chip korlátja. Viszont teljes Amiga floppy kompatibilitást nyújt: auto-boot, saját lemezformátumok, lemezcsere felismerés. Másodikként a Kylwalda kombinálni tudja a Catweaselt és az Amiga floppy portját, lehetővé téve azt, hogy a két vezérlő egy high density meghajtót használjon a Catweasel-en keresztül HD-s lemezeket kezelve, miközben nyugodtan játszhatunk a régi track-töltős játékainkkal.

Léteznek más megoldások is, hogy nagyobb kapacitású lemezeket használhassunk az Amigán. Ott van például az IDE portra csatlakozó LS-120, vagy a Commodore saját HD-s meghajtója az A4000-ben, vagy éppen a Catweasel. Viszont ezek nem nyújtanak megfelelő kompatibilitást, vagy valamilyen szoftver szükséges a működésükhöz. A Kylwalda egyesíti a régi és az új Amiga technológiát, megtartva mindkettő előnyeit. Automatikusan - szoftver nélkül - képes kapcsolni a Paula és a Catweasel között.

Összegzésképpen a Kylwalda olcsó és hasznos megoldás, különösen akkor, ha még mindig sokat használsz floppy-t.

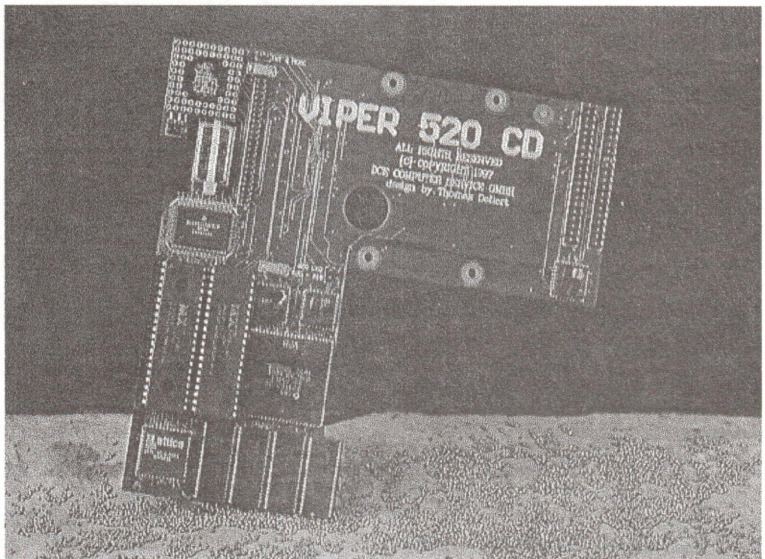
(további info: www.jschoenfeld.com)

arnie



KYLWALDA

VIPER520CD



Manapság ritka, hogy új hardware jelenik meg a rég elfeledett, de hajdanán nagyon népszerű Amiga 500-hoz. A német DCE computertechnik talán az utolsó olyan cég, amely még fejleszt a jó öreg masinára. A nemrég megjelent VIPER520CD névre hallgató turbokártyájuk segítségével egész használható géppé alakítható át az 500-as. Lényegében minden olyat tartalmaz, amire egy A500 felhasználónak szüksége lehet. A kártyán egy 33 megahertzes 68EC020 processzor van, tehát sajnos MMU nincs benne. Található rajta foglalat egy PGA tokozású matematikai társprocesszor számára, ami szintén 33 megahertzen járhat (Ilyen PGA tokozású koprocesszor nálam is kapható: arnie@winnie.obuda.kando.hu vagy swazi@freemail.c3.hu) . Tartalmaz még egy IDE vezérlőt, összesen négy egység számára, ezenfelül a kártyán található hely egy 2.5"-es winchesternek is. Van rajta 8 megabyte ram, ami tovább nem bővíthető az EC-s processzor miatt, de szerintem ez mindenre elég az 500-ason. Külön 3.0-ás ROM-okat sem kell vásárolnunk, ugyanis ez is található a VIPER-en. A felsorolásnak még mindig nincs vége, a kártyán van hely a "Mini Mega chip" számára is, tehát ezentúl az 1 mega chip ram sem lehet akadály. Igaz, ez utóbbit külön kell megvennünk.

A kártya ára 99£, VAT-vel együtt, amiért egy nagyon jól használható Amiga 500-ast kapunk. Ebből már tényleg csak az AGA chipset hiányzik! Megrendelhető a Power computing-tól: sales@powerc.demon.co.uk, www.powerc.com .

(további info: www.dcecom.de)

arnie

Tavaly a legtöbb példányszámban eladott Amigás szoftverek egyike Holger Kruse Miamija volt. A népszerű programot legtöbben az internetezéshez használják, de hálózatokhoz is kiválóan megfelel. Több magazin is az év programjának/programozójának kiáltotta ki a Miami/Holger párost. Csakhogy...

Miami történet

Nemrég egy meglehetősen kellemetlen pletyka kezdett terjedni, miszerint a Miami "microsoft-os" módszereket kezd használni, azaz titokban adatokat küld a program készítőjének rólunk, a felhasználókról. Elsőként a Digital Corruption nevű csapat keveredett szócsatába a szerzővel. Az itt olvasható történet nagy része egy, az interneten nyilvánosságra hozott dokumentumból való. A hozzácsatolt "bizonyítékot" helyhiány miatt a CD mellékletre tettük fel (egy átlagos olvasónak amúgy sem mondana sokat).

Mivel nem tudjuk eldönteni, mi igaz az alábbiakból és mi nem, ítéletet sem kívánunk mondani. Mindenesetre tény, hogy legtöbbünket nagyon zavarná, ha azt a munkát, amelyre életünket tettük fel, néhány kalóz tönkretenné. Esetünkben ez azért is igaz, mert egyetlen programozó munkájáról van szó, tehát ha megveszed a Miami-t, nem egy csupa milliomosból álló igazgatótanács tagjait támogatod, hanem egy lelkes Amigás srácot, aki ráadául a szokott árnál kevesebbet is kér a programért.

Más kérdés, hogy Magyarországon sokkal nehezebb előteremteni azt az ötven márkányi (bocsánat, 25 euronyi) pénzt.

Következzen tehát néhány részlet az említett közleményből:

DIGITAL CORRUPTION

Úgy döntöttünk, hogy minden további halogatás nélkül nyilvánosságra hozzuk annak a régóta terjedő pletykának az ABSZOLÚT BIZONYÍTÉKÁT, hogy a Miami információkat küld rólunk a TCP-n keresztül. Minden, most következő részlet CSAK a Miami 3.2b archívumra érvényes, mely a www.nordicglobal.com-ról tölthető le. (A tárgyalt állomány mérete 389656 (020).)

Igen sok szóbeszédet hallottunk a múltban, de mostanáig senki sem beszélt arról, hogy vajon minden egyes felhasználó elfogadhatónak tartja-e ezt a viselkedést egy TCP programtól. Sokunk szerint ez nem más, mint egy trójai típusú vírus, olyannyira, hogy a jövő vírusölőiben is meg kell jelennie eltávolítandó jelenségként.

A tények egyszerűek és világosak: a Miami elküldi a neved, IP, DNS, real name, registration name, licence number és email address adataid Holger szerverére. Bizonyos feltételek megléte esetén képes arra is, hogy különböző keyfile-okat töröljön le a merevlemezedről...

> **A keyfile-okról röviden**
>
> Miután megvetted a Miamit, csak 60 percig használhatod egyhuzamban, azután automatikusan megszakítja a kapcsolatot. Le kell futtatnod egy regisztrációs alprogramot, amely létrehoz egy állományt. Ezt az állományt el kell küldened a szerzőnek - erre bőven elég az egy órás limit -, aki visszaküldi ezeket a key-eket. Ha a program a következő indításkor ott találja őket, többé nem állít időkorlátot. Kicsit macerás (csak kicsit), de tényleg hatásos módszer.

...Miután letörölte a keyfile-okat, néhány másodperc múlva lefagyasztja a rendszered. Minden munkád, ami a memóriában volt és nem lett elmentve, elvész.

A Digital Corruption ezzel azt állítja tehát, hogy Holger Kruse a Miami-ba olyan kódot ültetett, amely elküldi neki a felhasználó adatait, melyeket ő egy adatbázisba is szedhet.

A CD mellékleten található forráskód jól kommentált sorai rámutatnak az információküldő mechanizmusra, amelyet Holger az utolsó pillanatig tagadott. Tagadta továbbá, hogy a Miami lefagyasztja a rendszert, sőt azt is állította, hogy a keyfile-ok törlését nem ő idézi elő.

A CD-n található anyagban egy sor olyan adatot is bemutatunk, amelyet a h1.nordicglobal.com-ra küldött a Miami.

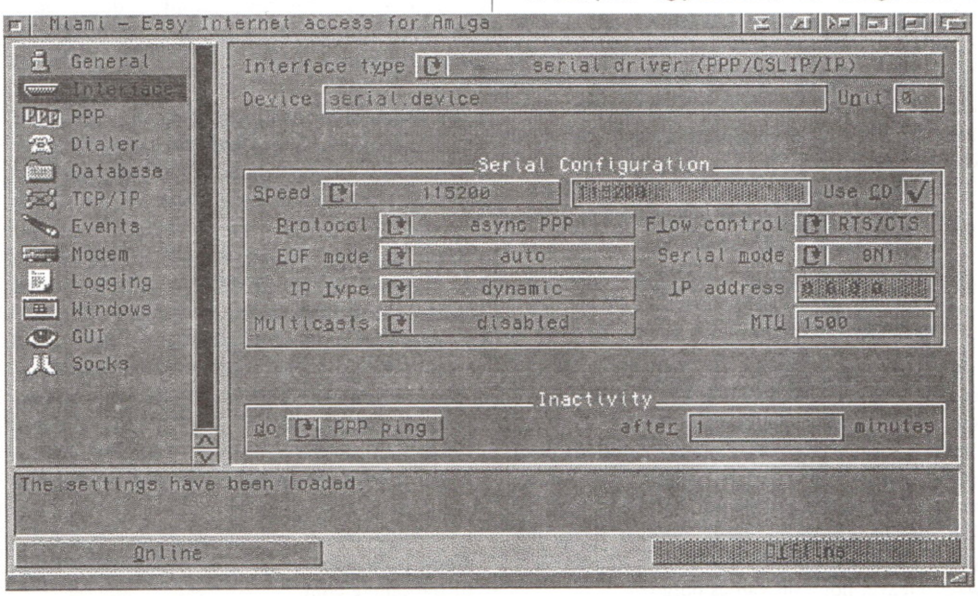
Az anyag megértéséhez némi assembler ismeretekre lesz szükséged, de egy kevésbé tapasztalt felhasználó is képet alkothat a történtekről a kommentárok alapján.

Ezek után a dokumentum elmondja, hogy a Miami milyen módszerrel keresi a keyfile-okat, majd hogyan fagyasztja le a rendszert. Holgert hazugnak bélyegzi, majd a végén bemutatja azt a visszafejtett kódot, amelyet bizonyítékként tár elénk. Mint már említettem, a kód a CD-n van, ám vélemények ettől függetlenül is lehet.

Kíváncsi vagyok, ki mit gondol a helyzetről... egyrészt mi a véleményetek arról, hogy valaki lopott szoftvereket használ, illetve arról, hogy ha valakinek a tulajdonát lopja egy ember, az illető tehet-e ilyen válaszlépéseket. A windows-felhasználókat láthatóan nem zavarja a m$ programok hasonló tulajdonsága. Hát titeket a Miamié?

A leveleket az amigavilag@syneco.hu-ra vagy az impresszumban közölt postacímre küldjétek.

Horváth Péter



Tényleg ennyire haragszik a szerző a kalózokra?

MAC alapok vol. 2.

Ezúttal arról írok néhány sort, hogy mi történik, miután bekapcsoltad a MAC-et (illetve elindítottad az emulátort).

Bootoló egység

Természetesen még a sokoldalú MAC is el van maradva a bootolási lehetőségeknél az Amigától. A merevlemezeknek nincs töltési prioritása, hanem bizonyos szabályok szerint dönti el a gép, melyiket választja.

Először is megnézi, van-e a floppyban lemez. Ha talál, próbál róla bootolni. Ha nem megy, megvizsgálja, nyomja-e a T. felhasználó a "C" gombot. Ha nyomja, akkor keres egy CD romot, és arról tölt. Ha több CD-t is talál, akkor a kisebb SCSI egységszámúról tölt. Ha a gépben több SCSI busz található, és egynél több, azonos SCSI ID-jű CD van, a kisebb sorszámú buszról bootol.

Természetesen a leggyakrabban merevlemezről töltünk. Itt a sorrendet a CD romhoz hasonlóan dönti el a gép.

Mitől válik egy CD/floppy/merevlemez partíció bootolhatóvá? Amigán ugyebár elég, ha a HDToolBox-ban kipipáljuk a "bootable" opciót. MAC-en ehhez kell egy könyvtár, azaz "Mappa": a System (Rendszermappa). Ha benne van egy Finder nevű program, a partíció máris bootolhatóvá vált. (Ha bezárod a mappát, a gép aktualizál és máris módosítja a ikonját, jelezvén, hogy észrevette a változást.)

Elterjedt módszer a boot-partíciók váltogatására az, hogy a system foldert ide-oda mozgatod közöttük. Vigyázz, ha egy partíción sem talál ilyet a MAC OS, nem tud elindulni! Hiába van minden más rendben, csak egy kérdőjeles lemezikont mutogat majd az idők végezetéig, vagy addig, míg nem szerzel egy bootolásra képes floppyt. Ilyet érdemes tartalékolni a nehéz időkre.

Ebben a mappában szokott lenni még a MACSBUG nevű program, ami kicsit a Snoopdos-ra hasonlít, mivel azt mutatja, mikor mi történik a gépen. A SnoopDosnál annyival tud többet, hogy a „mekkbogárral" bele is piszkálhatsz a memóriába.

A MAC rendszer sokkal átláthatóbb, mint pl. a windows. Jut eszembe: most hallottam, hogy a micro$oft többszáz millióba kerülő fejlesztési alalvállalata szenzációs újdonsággal állt elő: a könyvtárstruktúrát úgy kívánják néhány win verzión belül módosítani, hogy ne kerüljenek ugyanabba a könyvtárba a betűtípusok, a meghajtó szoftverek, a beállítások stb. Lenyűgöző, hol tart manapság a tudomány...

A MAC system partícióján a következő mappák kapnak helyet:

Extensions (Bővítmények)

Ez kicsit(!) az Amigás Devs: és Libs: könyvtárak megfelelője. A hardverek driverei, különböző tuningolást végző kiegészítő szoftverek találhatók itt. Szokott lenni egy "Extensions - Disabled" nevű párja is. Az Extensions nevű mappában található programokat ugyanis a gép induláskor mind lefuttatja. Ha közülük átmenetileg nincs szükséged néhányra, tedd át őket ide (vagy használd az operációs rendszerhez járó Extensions manager nevű segédprogramot). Amúgy ha bootoláskor nyomva tartod a Shift gombot, az Extension-ök nem töltődnek be (a Welcome to Macintosh felirat alatt megjelenik az Extensions OFF mondat). Erre akkor is szükség lehet, ha egy programnak nagyon sok fizikai memóriára van szüksége. Fizikait mondtam, mert a Fusion például nagyon jó virtuális memória megoldást kínál. Egy hardver telepítése MAC-en általában (a sok parasztkábító sallangtól eltekintve) abból áll, hogy a megfelelő driver bemásolódik ebbe a mappába.

Control Panels (Üzemmód tábla)

Ez a mi Prefs-ünk megfelelője. Mint látjuk, hihetetlen, milyen ökör neveket bírnak egyesek kitalálni a magyar változatoknál. Nem tudom, igaz-e a hír, de állítólag régen a Clipboard-ot (Amigán "Vágóasztal") tűpárnának hívták MAC-en. A mai neveket látva ez egyre hihetőbb... A Control Panelsben állíthatod tehát be a képernyő felbontását, kedvenc betűtípusod, az egered sebességét és a többi szokásos dolgot.

Preferences (Beállítások)

Ne tessék bedőlni a névnek, ez NEM olyan, mint a mi Preferences-ünk! A MAC OS itt tárolja az egyes beállításokat. Ez alapján a mi ENV/ENVARC-unknak, azaz a Sys:Prefs/Env-Archive-nak ill. az ENV:-nek felel meg. A MAC persze nem olyan okos, hogy a kettő között úgy tudjon különbséget tenni, mint az Amiga.

Contexture (Kibomló menü)

Ez csak 8.0-tól felfelé létezik, és mint a neve is mutatja, a jobb gomb hatására előbukkanó menüket lehet itt definiálni, illetve itt tárolja a MAC a menüket.

Rendszerindítás

Nézzük, hogyan folyik a rendszer felépítése a bootolás folyamán.

A gép először is betölti a system file-t. iMAC-en már a ROM IMAGE-et is (az Amiga1000-es lemezről tölthető Kickstartja pedig csuklani kezd...). Ezután megnézi, van-e Extensions nevű folder és szabad-e betölteni (shift!). Ha igen, az ott található összes programot lefuttatja. MACen illik úgy programozni, hogy minden Extension induláskor rakjon ki egy kis ikont a képernyőre, ezzel jelezve, hogy ott van és dolgozik.

Ezután jön az, amit a mi IPrefs-ünk csinál, azaz a gép a beállításokat élrvényesíti (Control Panels). Ha ez is megvan, jöhet a Finder betöltése. Ez tulajdonképp a LoadWB parancsunknak felel meg, tehát a GUI-t töltjük be vele. Az újabb OS-eken ezután következik a kibomló menük betöltése.

Néhány szó a MAC file-okról

Az Apple-nek sikerült a lehető legzavarosabb filerendszert megalkotnia. Ennek hála a MAC az egyetlen gép, amelynek állományait más gépen nagyon nehéz másolni, hála a speciális felépítésnek (resource fork). Az állományok típusát egy négybyte-os helyen tárolja a gép. Ha ez a type mező üres vagy hibás, a mac nem ismeri fel, hogy például egy futtatható programról van szó. Ha például egy Amigával másolod be a Photoshop-ot egy MAC partícióra, azt a MAC szövegfile-nak fogja látni, és dupla kattintásra egyszerűen betölti egy szövegszerkesztőbe.

A külvilág és a MAC partíciók közötti kapcsolatnál vigyázz, nehogy megsérüljön az állományok struktúrája! Egyes handlerekkel már nincs ilyen gond, de a legjobb, ha a Fusion-t használva, futás közben mountolod a MAC partíciót. Ilyenkor ugyanis a Fusion vigyáz arra, nehogy valami baj legyen... Egy internetről letöltött, tömörített programot sem mindig ismer fel a MAC kicsomagolandó állományként. Ilyenkor a StuffIt szájába kell rágni, hogy az adott állomány mégiscsak kicsomagolható.

A resource védelmére annyit el kell mondanom, hogy a MAC itt tárolja egy program szövegállományát is. Ha tehát egy programot más nyelvre kell fordítani, elég a resource-ot átírni. Erre büszkék is a MACintosh tulajdonosok, elsősorban azért, mert nem látták az Amiga locale rendszerét. (Hű, de gonosz vagyok... pedig most nem is a m$-ról van szó...)

Az ugyancsak 4 byte-os creator mező szolgál arra, hogy a MAC tudja, mit kell csinálnia egy file-lal. Ha ott creatorként például a Photoshop áll, az állományra kattintva a MAC betölti a Photoshopot, majd átadja neki az állományt. PC-n ezt a név kiterjesztései alapján dönti el a windows, Amigán (főleg DirOpussal) bármelyik módszert használhatod.

Az állományoknak van még egy további tulajdonsága, a LABEL. Ez határozza meg többek között, hogy milyen színnel jelenik meg az adott állomány a Finder-ben.

Ezzel be is fejeztem az alapok ismertetését. A két cikkben leírtakkal már nem lesz nehéz elboldogulni a Shapeshifterrel vagy a Fusion-nel. Egy későbbi számunkban majd őket is nagyító alá vesszük. Addig is, ha kérdésetek van a témával kapcsolatban, írjatok az újság címére, MACpróbálunk segíteni.

Néhány fontosabb internet-cím:

www.apple.hu
www.apple.com
til.info.apple.com

Horváth Péter



(2.)

Nos, hol is hagytuk abba? Aha... szóval felszálltunk a hajóra és beraktuk a második lemezt is. Akkor a töltögetés után nézzük is, hogy mi vár ránk még... A hajón rögtön kedves breki barátunk fogad és hivatalból üdvözöl minket a hajón (milyen hivatalos :)) és elmondja, hogy sok jót hallott felőlünk (ki a franctól hallhatta ezt??). De még sokat kell tanulnuk a tengerről, míg igazi tengerészek leszünk. Sőt, különféle feladatokban is csillogtatnunk kell hatalmas hajózási tudásunkat, mégpedig a következőkben: lőni kell az ágyúval, le kell tudni ereszteni a horgonyt, segíteni kell a szakácsnak, hordót kell rakodni és összerakni egy komplett hajómodellt. Hát nem piskóta.

Akkor kezdjünk neki. Rögtön velünk szemben láthatjuk az árbocrudat, erre van kifüggesztve feladatlistánk. Itt van egy rácsos ablak, a jobboldali, amire nyomva ismerős zenét hallhatunk. Lefelé menve pedig a konyhába juthatunk. Tegyük ezt. Hosszú Ezüst János fogad minket (Long John Silver :)) és azt kéri, hogy segítsünk neki az almás pitét megcsinálni, ami nem áll egyébből, mint hogy a kiguruló almákat a szemben levő tálba kell ejteni. Ha elkészültünk, csak csengessünk neki és megnézi, mit alkottunk. Ez nem is lenne nehéz, de néha előjön a tálból egy rágcsáló és némi szövegelés kíséretében megesz egy almát.

A legjobb poén is itt van elrejtve, ugyanis, egy alkalommal, mikor megeszik egy almát, így szól: hmmm... macintosh... miért, hát az is alma!! Ha már sok almát tettünk a tálba, egyszer csak előjön a patkány és feladja a küzdelmet. Íme elkészült a süti. Ha csengettünk, jön a féllábú ember és nagyon meg van elégedve, ilyen szép pitét még nem is látott sohasem. A dícséret miatti lányos zavarunkban gyorsan hagyjuk is itt a konyhát.

Ismét a fedélzeten vagyunk, a kapitány már vár, biztos lesben állt. Ő kijelenti, hogy ügyesek voltunk, már tudunk főzni. Hát ezt éppen nem mondanám, de almás pitében királyak voltunk. Szóval kész az első próba. Válasszuk a jobboldali irányt. Egy csónakot látunk a háttérben és hordókat az előtérben, valamint egy kampót. Ebből már könnyű kideríteni, hogy a kampóra kell akasztani a hordókat. Ha megtesszük, kis időre eltűnik, majd a háttérben Gonzó viszi már a kampós orrával. Elég sokat zsörtölődik, hogy-hogy nem találtunk valami nehezebbet? Mikor mindent bepakoltunk ismét breki barátunk jön és hadar valamit, hogy most már jó, hogy teli van a ladik. Na ugorjunk...

Jobbra haladva a lőtérre jutunk, ami ez esetben egy ultramodern ágyú. A tervező rögtön be is mutatja kreálmányát: ez a cannonblaster pro kivitelű kézikészülék, a legjobb, az egyetlen blabla... és említi hogy csak szóljunk, ha valami segítség kell. Majd elhúz belevágni egy újabb kísérletbe. Ekkor megjelenik a lövedék. Háááát... van itt minden elképzelhető cucc, almától a vekkeren át a tekegolyóig terjed a skála. Kérhetünk a professzortól infót, de olyan pofonegyszerű: csak forgatni lehet az ágyút és a piros gombbal lőni. Szóval töltsük be a lőszert, majd némi porszívóra emlegető zörej és perisztaltikus mozgás kíséretében az ágyú lövésre kész. Már jön is a célpont, lőjük le. Ha nem megy, próbálkozzunk újra. Három találat után a kapitány kijelenti, hogy nagy gyakorlatiasságot muttatunk be az ágyúzás terén. Megvagyunk a harmadik próbával is. Irány a következő!

Továbbmenve megtaláljuk a horgonyt is, horgonyozzunk le itt mi is. Kivételesen a hajómester jön magyarázni, hogy le kellene engedni a horgonyt. Ekkor jelenik meg a hajózási szakértő aki jelenti hogy ő már megmérte a horgonyt, ennyi és ennyi fontot nyom (weigh magyarul súlyt is jelent, de a weigh the anchor jelenti a horgony leeresztését, ez a No.2 poén volt!!).

A szerelék kezelése egyszerű, a lefelé nyíl leengedi, a felfelé nyíl felszedi a horgonyt. Nos, próbáljuk meg. Hoppá, kicsit hirtelen állt meg, bár az a fékcsikorgás effekt kicsit szokatlan egy hajótól. Most húzzuk fel. Ha sikerült, ismét a kapitány társaságának örülhetünk, megint agyondícsér minket. De itt nincs vége a dolognak, még húzogassuk fel-le... nem azt, hanem a horgonyt addig, míg egy újabb kavics kerül elő, immár a harmadik.

A hídra menjünk most, ahol a kapitány szobája is van. Lépjünk be az ajtón, ahol egy parázs vitába csöppenünk. Várjuk ki a végét, majd teljesítsük utolsó feladatunkat. A fiókokat kinyitva megtaláljuk a hajó darabjait, amit a földre helyezve összeáll a klasszikus modell, ráadásul egy-egy darab elhelyezésekor még be is mutatják az adott részt (English strongly recommended!).

Miután megalkottuk, lehet forgatni is a hajót. Na elég a hülyéskedésből, menjünk mah-jongg-ozni. Ez is a szobában van, az asztalon. Jó szórakozás, ha nagyon ráérünk, de mi nem érünk rá, úgyhogy húzzunk innen. Hoppá... ahogy kilépünk, a nagy este fogad minket és a kapitány. Elég sokáig rakosgathattuk a hajódarabkákat, na mindegy. Breki haver azt tanácsolja, hogy tegyünk egy kis kirándulást a csillagok birodalmában. Közben idetoppan féllábú ezüst jani is, és ő is minket akar kalauzolni az égi utakon. Kicsit vitatkoznak, aztán a kapitány enged. Felmászunk az árbocra és kicsit oatetikus szöveget hallhatunk bice-bóca barátunktól: Olyan az ég, mint a tenger, rajta a csillagok, mint a hajók. Van benne valami.

Itt az ideje egy kis tanító jellegű játéknak. Ez abból áll, hogy a megjelenő pontokat összekötve egy csillagkép alakul ki, bár én ilyen alakzatokat még sohasem láttam. Miután kiraktunk egyet, némi magyarázatot kapunk az adott képről. Ide is szükséges némi angol nyelvismeret a megértéshez. Érdemes mindet kirakni. Ha meguntuk, másszunk le és menjünk aludni a hajómesterrel, mondjuk mást nem is csinálhatunk. Ha megpróbálunk kilépni, visszajön a mester és visszaküld szunyálni. Hát akkor aludjunk egyet!

Reggel nagy suttogásra ébredünk, a papagáj hall valamit. A potyautasokat látjuk, amint terveiket kötögetik... ööö, szövögetik. Ők majd elkapják a kapitányt és a legénységet. Hirtelen betoppan a féllábú ember és kussra inti szolgáit, majd megnyugtatja őket, hogy már nemsokára el fogják foglalni a hajót. Hát itt baj lesz!!

MUPPET TREASURE ISLAND



Most már el kell kormányoznunk a hajót a szigetre, bár őszintén szólva kicsit idegesek vagyunk a reggeliek miatt. Szóval hallgassuk meg a kapitányt, aki elmondja, hogy ha azt mondja hogy balra, akkor balra, ha jobbra, akkor jobbra tekerjük a kormányt. Marha nehéz. Ha már elég sziklát elkerültünk, akkor a távolban feltűnik a sziget. Breki eufórikus üvötésben tör ki és önkívületben azt kiáltja, hogy mindenki a fedélzetre. Akkor menjünk. A következő képen a szakács hív minket, hogy segítsünk a csónakban, mert még kevesen vannak, hoppá, itt valami lesz!! A madár kicsit aggódik és megjegyzi, hogy nem volna jó ötlet, ha odamennénk. Nem kell menni, már visznek is, bekötözött szemmel. Itt az ideje a 3. CD behelyezésének.

Elérkeztünk az utolsó felvonáshoz. A kötés is lekerül a szemünkről, de a kalóz figyelmeztet, hogy ne menjünk messzire, de keressük a kincset. Na itt aztán van mit nézni! Bármire kattintunk, igen jó animációkat nézhetünk. A legjobb az, mikor Benjamina hercegnő hastáncot lejt (lehet vagy 200 kiló a drága), majd mikor bejön a breki is a képbe, meghökken és egy baromi nagy pofont ken le neki. De haladjunk is.

Keressük meg a negyedik követ is. Erre sajnos nincs recept, mert ez mindig máshol van elrejtve, szóval nézzünk meg mindent és majd meglesz. Most már csak a tényekre szorítkozok, mert kicsit kezd a leírás a rétesre hasonlíííttani (gyk: nyúlik).

Menjünk közelebb a fejet ábrázoló sziklához. Itt megjelennek az égtájat jelképező kövek, amiket az angol nyelv szerint kell értelemszerűen elhelyezni, vagyis pl: E-kelet, S-dél stb.. Ha megvan, egy újabb rejtvény jön elő, ami egy klasszikus tologatós játék, kis logikával mindenki megoldhatja. Már ki is tárul a barlang. Menjünk beljebb. Itt sok ládát látunk. Utolérnek a kalózok is és szépen megkérnek, hogy ugyan nyissuk már ki a ládákat, mert vélhetőleg ide van elrejtve az egyikben a kincs. Sajnos mindegyik ládában csak füst van, így kb. a negyedik után a kalózok megunják és eltakarodnak. Most már akadálytalanul mehetünk jobbra. Itt egy memóriafeladvány következik. Az alsó emberi fejre bökve (röviden koponya) meghallgathatunk egy mondatot. Ezeket most szavak szerint sorrendben el kell mondatnunk a többi koponyával. Remélem, érthető volt. Ha ez is megvan, kinyílik egy ajtó, amin bemegyünk.

A megpróbáltatásunk még nem ért véget, most némi piperecuccot és egy tükröt látunk. Mellette két oldalon kagylók vannak. Meg kell találni mindkét oldalon a gyémántot, úgy, hogy rábökünk először a bal oldali egyik kagylóra, majd gyorsan a jobb oldalon is az egyikre. Ha mindkét oldalon a gyémánt van, akkor miss röfi felkiált, hogy ez a kedvence és feltárul a kincs birodalma.

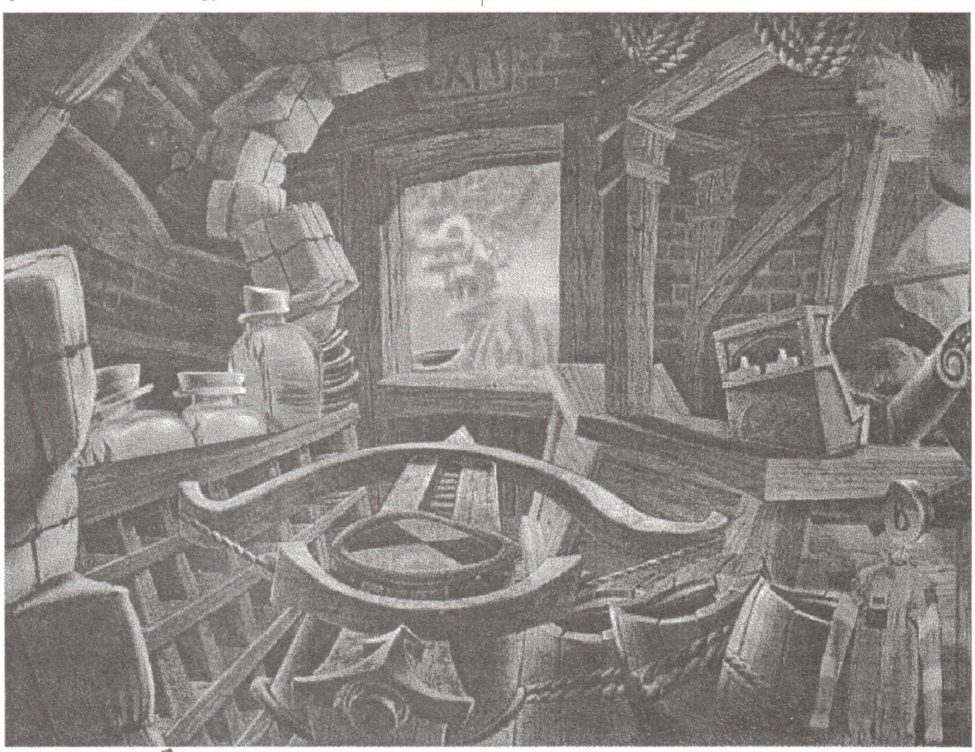
Belépve aranyhegyeket látunk, hogy visszük ezt a hajóra, kérdezhetnénk. És most mérnökszakos hallgatók forduljanak el, mert itt bizony a fizika alapvető törvényei kerülnek sárba tiprásra. A kincset ugyanis egy egyszerű egérgombnyomással olyan munkára bírhatjuk, hogy az csuda! Magától kimegy a lyukon, egészen a hajóig. Menjünk mi is utána. A végső leszámolás ideje jött el, valamint egy arcade rész a játékban. Az időközben kókuszdióvá változott kurzorral kell az időről-időre megjelenő kalózokat fejbekólintani addig, míg a kalózzászló le nem ereszkedik teljesen és fel nem megy helyette az angol lobogó. Hurrá, győztünk.

Már nem maradt más dolgunk, mint a kincset feltranszportálni a hajóra, elszállítás céljából. Itt megint szembe köpjük Newton papát és egyetlen kattintással felküldjük a hajópallón a temérdek kincset. Megérdemelt munkánk gyümölcseként egy ládika jelenik meg, amit nyissunk ki. Egy kedves meglepetést kapunk a készítőktől, ugyanis nem átallottak bedigitalizálni kb. 20 percet az azonos című mozifilmből, melyet 9 rövidebb-hosszabb részlet formájában tekinthetünk meg, és amely mellesleg a CD. kb 2/3 részét elfoglalja. Ha kigyönyörködtük magunkat, talán menjünk a hajóra, mert esetleg a többiek már el akarnak menni haza. A fedélzeten a kapitány, a hajómester is köszönetet mond mindenért, amit tettünk, majd beugrik még a féllábú haver, aki elnézést kér és jó utat kíván.

Hát mit mondjak, elég sablonos befejezés, de hát ez van. Még mielőtt kilépnénk, egy kis muzsika és egy logó is tetőzi audiovizuális élvezetünket.

Ennyi volt, vége...

RAKO



APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Ezzel a szelvénnyel (vagy a fénymásolatával) bárki ingyen feladhat apróhirdetést. Az egyetlen feltétel, hogy olvasható legyen a szöveg... Ha lusta vagy elmenni a postáig, elég, ha küldesz egy e-mailt az amigavilag@syneco.hu-ra „aprohirdetes" subjecttel. A hirdetéseket szigorú cenzúrázás után közöljük le - a „legújabb PSX játékok másolása nagy tételben"-típusú hirdetések nem fognak átmenni a rostán... Ha üzleti tevékenységet hirdetnél (pl. „eladó CD-R-ek a legolcsóbban"), akkor kérj tőlünk közületi hirdetési árakat.

A hirdetés szövege:

_ _

_ _

_ _

_ _

A címed:

_ _

Keresem a History Line című programot.

Érd: Csipke Gábor
tel.: (06-66) 436-109

Blizzard 603e kártyát keresek FULL 040/25-ös processzorral.

Érd.: Gáspár Márton Imre
Eger Rákóczi u. 39/b. 3300

Gépcsere miatt eladnám eredeti, dobozos Amiga programjaimat!

Érd.: Gazda Zoltán,
7400 Kaposvár, Kunffy u. 27

1MB-os bővítőt keresek Amiga 500-ashoz.

Érd.: Valentyik Zoltán
Kiskőrös, Árpád út. 4. 6200
valzol@petofi-kkoros.sulinet.hu

Blizzard SCSI KITet keresek

Érd.: Major András
06-46-402-228

ELADÓ: A1200 1.76MB FDD-vel, beépített IDE-fix-szel +VGA illesztővel +PC tápcsatlakozóval 38000 Ft, PPC603e 160mhz 40/25 FULL 68000 Ft (garanciális 6hónap), 48MB RAM 12000 Ft, Philips CM8833-II Monitor Stereo (Black Képcsöves - Kifogástalan állapotú)+filter 18000 Ft, 210MB HD 4000 Ft, 2db 170MB HD 7000 Ft, Amiga Táp 4000 Ft. A fentiek irányárak (alkudni lehet)! Egyben: 130 000 Ft

Érd.:
Telefon: 93-313-010 (8-13h-ig)

mail:
horvathl@mail.cserhati.mumszki.hu

Keresek Blizzard SCSI kit-et.

Érd.: (25) 401-223 Vörös Viktor vagy watt@freemail.c3.hu

ITT A TE APRÓ-HIRDETÉSED IS ÁLLHAT A KÖVETKEZŐ SZÁMBAN! (az áprilisi számban az április 10-ig beérkezett apróhirdetések jelennek meg)

ELŐFIZETÉSI SZELVÉNY

Elő szeretném fizetni az Amiga Világot □ fél évre □ egy évre a(z) .... számtól kezdve. CD mellékletet □ kérek □ nem kérek.

□ Megrendelem az Amiga Világ 1-es számát

Név:..

Lakcím: ....

Nick:..

Telefon:...

E-mail: ....

HTTP: ....

Csak az első kettőt muszáj kitölteni, a többi opcionális. Ezt a szelvényt küldd el a befizetést igazoló csekkszelvénnyel vagy annak másolatával a következő címre: 9401 Sopron, Pf. 377

Az előfizetésről

Minden újsághoz mellékeltünk egy csekket, amin befizetheted az árát. Ha a csekket nem találod, kérj tőlünk egyet a 06-99-332-091-es telefonszámon, vagy e-mailben: amigavilag@syneco.hu. Az összeg helyét üresen hagytuk, mivel Te döntöd el, hány számot szeretnél előfizetni. Ha csak ezt a számot kéred, az összeg helyére 600,- Ft-ot (az újság ára + 100 Ft postaköltség) írj (és - meglepő módon - annyit is küldj el...). A CD melléklet ára 1.000 Ft. Ha elő szeretnél fizetni, a következők szerint alakul az összeg:

- Fél évre (4 szám - 4x400 Ft + 4x100 Ft postaköltség): **2.000,- Ft**
- Fél évre CD melléklettel (4 szám + 2 db CD - 2.000,- Ft + 2x900,-Ft) **3.800,- Ft**
- Egy évre (8 szám) **3.800,- Ft**
- Egy évre CD melléklettel (8 szám + 4 db CD) **7.200,- Ft**

Természetesen az időközbeni áremelésekre az előfizetők immunisak. Ja, és a legfontosabb: nekik küldjük ki elsőként az újságot... CD melléklet az AmigaVilág 1999/2,4,6 és 8-as számához jelenik meg. Amennyiben nem kívánsz előfizetni, de minden számot meg szeretnél vásárolni, a minden magazinban megtalálható csekken kell az árát befizetned (persze előtte szólj nekünk, hogy küldjük el). Ha le szeretnéd mondani, az impresszumban található címek valamelyikére írd meg, hogy a jövőben nem kéred az AmigaVilág számait (ez persze csak elméleti kérdés, hiszen ilyen olvasó egyszerűen nem létezik :).

Elkerültük egymást?

Az AmigaVilág 1. számát megrendelheted címünkön, illetve megvásárolhatod az impresszumban olvasható üzletek valamelyikében.



Az első szám tartalmából:

Új Amigás magazinok - MakeCD interjú - Digibooster pro [1] - Ppaint workshop [1] - Hálózatépítés AmiTCP-vel - Imperator tippek - Foundation interjú - Quake / Malice - Cheat corner - Ambermoon - Death or Glory - Mac sarok (benne internetezés MAC emulátorral, Muppet treasure island) - Cyberstorm PPC tuning - PPC gyakran ismételt kérdések - PC-s floppy átalakítása Amigához - Yam [1] - FTP e-maillel - AmIRC [1] - WWW ajánló

J Á T É K

A játék szabályai borzasztóan egyszerűek: karikázd be a helyes válaszokat, majd küldd el nekünk őket (vagy írd a válaszok melletti betűket egy levelezőlapra és azt küldd el). A helyes megfejtők között egy eredeti (tudjátok, amolyan dobozos-kézikönyves) Amigás játékot sorsolunk ki. A megfejtéseket az újság valamelyik címére küldjétek.

A máltkor elfelejtettünk beküldési határidőt írni... Sebaj, majd most! A mostani játék megfejtéseit legkésőbb március 28-ig küldjétek el nekünk.

A múltkori játék helyes válaszai: 1 - b; 2 - c; 3 - c; 4 - b; 5 - d (a többi mind Zorro kártya); 6 - b (a d-t is elfogadtuk...); 7 - c (erről még idén teljes cikket írunk); 8 - itt mindegyik választ elfogadtuk, mert borzasztóan rendesek és demokratikusak vagyunk...

A játék nyertese: **KISS PÉTER, BUDAPEST**

GRATULÁLUNK!

1. Hogyan hívták a Monkey Island főhősét?

a. Gaybrush Basil
b. Guybrush Threepwood
c. Threepwood Martin
d. Threepwould Goyko

2. Melyik játékban szerepel fegyverként egy idős, motyogó hölgy és egy Ming kori kínai porcelánváza?

a. Settlers
b. Seek and Destroy
c. Worms - the Director's Cut
d. International karate+

3. Melyik NEM Clickboom játék?

a. Simon the sorcerer
b. Myst
c. Capital Punishment

4. Melyik játék NEM magyar fejlesztésű?

a. Reunion
b. Napalm
c. Onescapee

5. Válaszd ki közülük az RPG-t!

a. Desposable hero
b. Ambermoon
c. Banshee

6. Mikor játszódik a Settlers?

a. ókori róma
b. vietnami háború
c. különböző korokban játszódik
d. középkor

7. Mi köti össze az alábbi szavakat: Dreams, Fantasies, Illusions?

a. Ezek mind democsapatok nevei
b. Mindegyik „Pinball"
c. A Quake alfejezeteinek címei
d. Külföldi Amiga magazinok nevei

A Haage&Partner egyre több területen szerez vezető helyet az Amigás piacon. Az egyik legerősebb piaci szegmens, a grafikus programok feletti uralom átvételéhez lesz még a konkurrenciának is egy-két szava, mindenesetre elég ígéretesen fejlődik. Most kezdődő cikksorozatunkban nemcsak az ArtEffect, hanem általában a 24 bites programok tulajdonságai kerülnek nagyító alá.

ART EFFECT



Ha meg kellene fogalmaznom, mi a különbség a 8 és 24 bites rajzprogramok között, elég sokmindent fel tudnék sorolni. Vegyük például az egyszerre használható színek számát. Egy hagyományos rajzprogram (Deluxe Paint, Personal Paint, Brilliance) általában 256 színt képes használni, esetleg HAM illetve HAM8 módban többezret is, de csak bizonyos megkötésekkel. A 24 bites programok (Photogenics, ImageFX, ADPro, TVPaint, XIPaint, ArtEffect stb.) mindig több, mint 16 millió színt kezelnek, még ha a képernyőn egyszerre nem is látszik mind.

A 8 bites programok mindegyikével készíthetsz animációkat, a 24 bitesekkel általában nem, legfeljebb képsorozatokat, amiket még egy külső programmal kell összefűzni. (Ennek oka többek között az, hogy 24 bites animációt - főleg teljes képernyőset - sokáig nem lehett lejátszani Amigával külön célhardver, pl. VlabMotion kártya nélkül.) Egy 8 bites programmal sokkal könnyebb saját rajzot készíteni, a 24 bitesekkel inkább csak utómunkákat szoktak végezni, látványos effekteket eresztenek a beszkennelt vagy digitalizált képekre.

A 8 bites programok egyik legjobbikáról az első számban kezdtünk egy sorozatot (Ppaint Workshop), én most inkább az egyik legújabb (és legintenzívebben fejlesztett) truecoloros programról, az ArtEffectről szeretnék beszélni.

Az ArtEffect legújabb változata - a 3.0-ás - a napokban jelenik meg. Mi most az 1.5-ös verziót kezdjük boncolgatni, mivel egyrészt ez a változat igen olcsón megvásárolható (alig 7-8.000 Ft), másrészt a későbbiekben könnyen el tudjuk mondani, milyen újítások épültek bele a későbbi változatokba. A program felépítése alapjaiban nem változott az első verzió óta. Ha valamit mégsem találsz az 1.5-ben, akkor lehet, hogy a mi hibánk és kicsit előreszaladtunk...

Hogy miben tér el hasonló társaitól? Elsősorban talán a következetesen rendszerbarát (és Photoshop-szerű) felépítésével. Igen jól szimulálja a természetes rajzeszközöket (kréta, ecset, olaj), kezeli a rétegeket, könnyen bővíthető plug-in rendszer a szűrőkhöz, alapból több, mint 30 szűrő, ám több csomag is kapható hozzá, köztük PPC-s filterekkel. A varázspálca is igen jól sikerült, azaz igen könnyen választhatsz ki egy tetszőleges területet a további manipulációkhoz. Egy képet egyidejűleg több nézőpontban is láthatsz, szerkeszthetsz, az összes ismert grafikus formátumot írja/olvassa, és nagyszerűen együttműködik akár a Studio, akár a Turboprint bővítésekkel, melyekkel 24bites nyomtatás válik lehetővé.

Gépigény

Az ArtEffect elindul egy ECS masinán is 16 színnel, de értelmes munkára először AGÁn fogható. 3.0-ás operációs rendszer és 2MB ram kell még hozzá. Nyilvánvaló, hogy egy ilyen géppel nem fogsz óriási képeket feldolgozni, legfeljebb arra jó, hogy fogalmat alkothass a programról. 6-10MB fastram megléte esetén már vidáman dolgozhatsz vele, és végsősoron a virtuális memóriát is bekapcsolhatod.

A program készítői lelkesen ajánlják a CyberGraphX használatát.

Az ismertető elején jöjjön néhány alapvető fogalom tisztázása (a haladók szokás szerint átugorhatják).

Felbontás

Egy képet kétféleképp lehet számítógépen tárolni: pixel- vagy vektoros formában. A leggyakrabban használt mód (amit az Arteffect is használ) a pixeles formátum. Ennek legjellemzőbb tulajdonsága, hogy a kép képpontokból áll össze. Ha a kép egy részét felnagyítjuk, az azt alkotó pontok is nagyobbakká válnak. Minél jobban nagyítjuk, annál nagyobb négyzetek alkotják a képet, annál darabosabb lesz.

Egy vektorgrafikánál nem a képpontokat tárolja a gép, hanem bizonyos egyenesek dőlésszögét, végpontjaik elhelyezkedésének arányait, a körök középpontját, relatív sugarát stb.

Nézzünk egy konkrét példát! Tegyük fel, hogy van egy fekete-fehér rajzod, amit egy 10x10 pontból álló képre rajzoltál. Legyen ez egy X, azaz a rajz álljon két egyenesből, melyek a négyzet két átlóját alkotják (1.ábra).

Ez egy pixeles programban úgy kerül majd tárolásra, hogy a száz képpont (10x10) mindegyikéről leírjuk, hogy fekete-e vagy fehér. Ha szépen sorban megyünk, a fehéret 0-val, a feketét pedig 1-gyel jelöljük, valami ilyesmit kapunk:

```
1000000001
0100000010
0010000100
```

stb.

Egy vektoros programnál pedig kb. ilyent:

line (0,0,10,10)
vagy
line (0,0,315°,SQR200).

Ezek persze programonként változnak, és sokkal több tulajdonságot is elmentenek az egyenesekről, ám példánknak megfelel ez is.

Nagyítsuk most fel mindkét rajzot a duplájára! Az első rajznál minden fekete pontunkból négyet kapunk (hiszen 2x2-esekké válnak), a pixelek elhelyezkedése ilyen lesz:

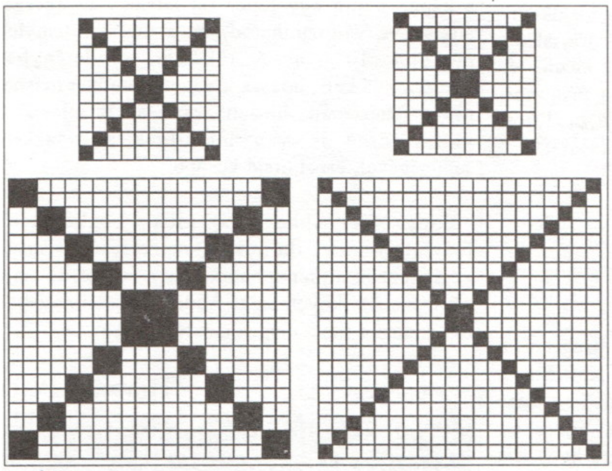
```
11000000000000000011
11000000000000000011
00110000000000001100
00110000000000001100
00001100000000110000
00001100000000110000
```

A vektorosnál:

line (0,0,20,20)
- itt csak a koordináták helye mozdult el, a pontok mérete nem változott.

ill. line (0,0,315°,SQR400)

Az ábrán jól látszik a két módszer közti különbség. Mivel a vektoros formátum rugalmassága nyilvánvalóvá vált, felmerül a kérdés, miért léteznek egyáltalán pixeles programok? Erre egy fénykép nézegetése közben jöhetsz rá a legkönnyebben: egy fotón alig található olyan egyenes, vagy szabályos görbe, amit a fenti módszerrel lehetne leírni. Ha pedig csupa 2-3 pont hosszú egyenesekkel kell leírnunk egy nagyméretű képet, könnyen elszaladhat a leírás mérete a több tucat, sőt, többszáz megabyte irányába. Ez még csak a kisebbik baj, a nagyobb az, hogy egy aprólékosan kidolgozott kép nagyításakor ugyanaz a "lépcső-effektus" jelentkezik, mint a pixelesnél.



1. ábra
Baloldalt egy pixeles, jobbra pedig egy vektoros formátumú rajzot nagyítottunk kétszeresére.

Léteznek programok, melyek egy fotóból próbálnak olyan képet készíteni, ami a lehető legjobban hasonlít az eredetihez, de a lehető legkevesebb görbével leírt, egy színnel vagy színátmenettel kitöltött felületekből áll. Ezek a lebutított képek azonban mindig távol állnak az eredetitől. Be kell látnunk tehát, hogy a két formátum békében elélldegél egymás mellett, a vektorgrafikát használjuk csak logók, egyszerű feliratok készítéséhez, a fényképekhez pedig vegyük elő az ArtEffectet.

A képméret

A pixeles képek méretét általában kétféle módon adják meg. A leglogikusabb, ha a képet alkotó pontok számával, pl. 640x512, 320x240. A másik, terjedőben lévő módszer pedig egyrészt megadja a kép felbontását, és a valós méretét mondjuk cm-ben. A felbontáson szinte mindig DPI-t értünk, azaz egy olyan számot, ami megmutatja, a kép egy hüvelykje (kb. 2,5cm) hány pontból áll. Segítségül álljon itt néhány gyakrabban használt DPI érték:

monitor: 72-75DPI
tűs nyomtató: 75-210DPI
tintasugaras nyomtatók: 300-1440DPI (ez utóbbi már csak eszement mániákusok számára készül, az olyan papír ára, amelyen valóban látszik a különbség, 500-1000Ft / A4-es lap).
lézernyomtatók: általában 300-600DPI.

Nyomtatott szövegnél 300DPI felett már képtelenség látni a különbséget, képeknél a 600DPI esetleg indokolt lehet. Egy átlagos napilap max. 300DPI-vel készül. Sznob nyomdászok persze igyekeznek meggyőzni mindenkit, hogy minél sűrűbb, annál jobb (láttam már WC papír minőségre nyomtatott szórólapot, aminek alapanyagát nem akarták átvenni tőlünk, mert nem volt 1200DPI-s), de ezt tapasztalataim egyértelműen cáfolják.

Ha egy kép felbontása 300DPI, és a program szerint 10x10 centi, akkor könnyedén kiszámolhatjuk, hogy négy "inch" szorozva 300 ponttal = 1200x1200 pixel.

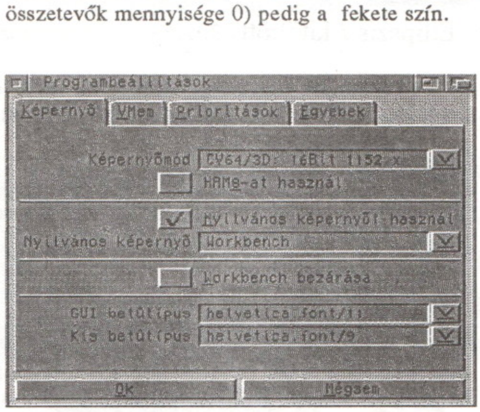
A színekről

A szem az emberi test egyik leghatékonyabb része (gondolj csak egy mélyzöld szemű lányra/fiúra - kinek hogy tetszik...). A szemet elég nehéz becsapni a műszaki berendezésekkel: monitor, nyomtató, scanner stb. Jelenleg a 24 bites palettával dolgozó programok nyújtják a legvalósághűbb színeket. Minden pontot 24 bit ír le, ennek segítségével 255*255*255, azaz több, mint 16 millió szín közül választhatsz. Ha 24 helyett 16 bittel írod le a pontokat, összesen kb. 65ezer színből válogathatsz. Játékoknál ez bőven több, mint elég, azonban precíz nyomdai munkákhoz jobb a 24 bites mód.

Ha egy adott színnel kívánsz rajzolni, azt előbb meg kell keresned, elő kell állítanod. A színeket többféle módon lehet definiálni, ezek közül az ArtEffectben a következőkkel találkozol:

RGB

Ez a legelterjedtebb definíciós mód. A színek pontosan úgy viselkednek, mint a monitor, azaz a három összetevőből minél több van egy adott színben, annál világosabb. Az R (red, piros), G (green, zöld) és B (blue, kék) összetevőket egyenként 0-255-ig állíthatod. A (255,255,255 - a színek metszéspontja) a fehér, a (0,0,0 - az összetevők mennyisége 0) pedig a fekete szín.



CMYK

Ha jártál óvodába vagy alsó tagozatos iskolába (hehe), akkor bizonyára feltűnt, hogy a színek festéskor nem úgy viselkednek, ahogy az RGB módban írtam.

Ha a vízfestékek közül a fent említett összetevőket összekevered, bizony nem fehér, hanem inkább fekete színt kapsz. Az additív RGB móddal ellentétben a CMYK (cyan/magenta/ yellow/black) modell szubsztraktív módon működik, azaz a három szín metszéspontja a fekete, az egyes összetevők magas értéke pedig sötét tónusokat eredményez. Ebben a modellben az ún. másodlagos színek játsszák a főszerepet, melyek mindegyike az RGB színek között található "félúton". Ezt a módot hívják amúgy a PC-sek "4 szín kolor"-nak, ami ismételcsak a sok dilettáns majom túlsúlyát mutatja, lévén a color és a szín ugyanazt jelenti... Ennél már csak a "multimédia" szavuk szörnyűbb, amiben ugyebár két darab többesszám-képző található (olyan szó ugyanis, hogy "médiák" nem létezik, mivel a "média" már eleve a "médium" többesszáma. Kedvenc miniszterelnökünk ezt persze nem tudja és lépten-nyomon "médiák"-ozik. Legalább a tanácsadóinak lehetne annyi esze, hogy nem engedik égni emiatt...).

A CMYK modellt használják a színes nyomtatók is, ezért érdemes legalább egyszer kipróbálni, hogy lásd, melyik szín melyik festékből lesz kikeverve.

HSB

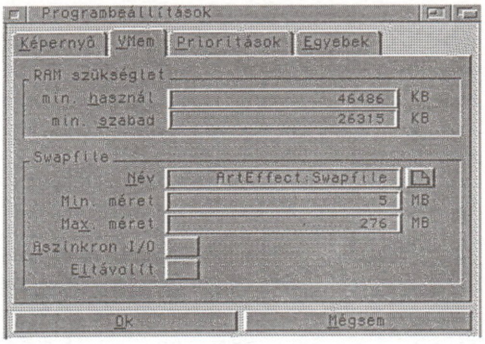
A HSB egy újabb mód a színek definiálására. Itt egy skálán mozogva az összes szín megtalálható, a következő sorrendben: piros, sárga, zöld, cián, kék, lila. Egy másik szám (Brightness, fényesség) az adott szín világosságát (pontosabban a fehér részt) adja meg 0-100%-ig, a "Saturation" pedig az adott szín telítettségét definiálja. 0% világosság fekete színt, 100%-os fehéret produkál. 100% telítettség tiszta színeket, 0%-os pedig szürkeárnyalatot hoz létre.

Azt mondanom sem kell, hogy mindegyik módszerrel elő lehet állítani az összes elképzelhető színt. A tiszta piros például 255,0,0 RGB-ben, míg HSB-ben 0,100,100. Azt használd, amelyik szimpatikusabb, vagy amelyik közel áll egyéb eszközeid (pl. nyomtató) módszeréhez.

Az első lépések

Miután ennyi mindent megtudtunk a színekről és a hejjesírásról, mélyedjünk el az ArtEffectben. Ha először indítottad el, rögtön a beállítások menüjében találod magad. Nem kell hangsúlyoznom, mennyire meghálálja a program a grafikus kártyát, de az is igaz, hogy igen jó a HAM8 kezelése is. (Erre külön vezérlőt írtak.) Érdemes saját képernyőt nyitni (egyrészt kevesebb chipram fogy AGÁn, másrészt nem zavarnak a WB-s ikonok), és a méretnek megfelelő méretű betűtípust használni. Az UNDO-t javaslom automatikusra állítani, a

rendelkezésre álló színek számát pedig a lehető legnagyobbra (max. 256). Figyelem! Ez nem a kép színeinek száma, hanem a saját, rajzoláshoz használtaké! Itt definiálhatsz például alapszíneket, színátmeneteket a feliratokhoz, téglalapokhoz stb.



A maszk színét az aktuális színre módosíthatod, ha zavar a piros alapbeállítás. A többi beállítás eléggé magától értetődő, gyors számítógépen kapcsolj mindent be (automatikus előzetes, megjelenés minősége stb), lassú gépen mindent ki. Kell-e mondanom, hogy létezik magyar nyelvű változat? A magyar lokalizációt megtalálod a CD mellékleten. Itt jegyzem meg, hogy a Haage&Partner felfigyelt a magyar piacra (ahogy a nóta mondja: kis öröm is öröm...), és egyre-másra jelennek meg a magyar kiegészítések programjaikhoz. Nem szeretném elkiabálni, de jóvoltukból valószínűleg megjelenik az első MAGYAR helyesírás-ellenőrzést elvégezni tudó kiegészítés az AmigaWriter szövegszerkesztőhöz.

Aki nem tudja, hogyan kell elindítani a programot, az jobb, ha nem is foglalkozik vele... Indítás után jön az első Photoshop-érzés: a program szép lassan előkészíti ("inicializálja") magát, beolvassa a telepített szűrőket, majd megjelenik a munkaképernyő. Ennek bal oldalán mindenféle ikonnal találkozol. Menjünk sorban végig rajtuk:



Egyenes

Ezzel a funkcióval a beállított rajzeszközzel vagy ecsettel (lásd később) rajzolhatsz egyenest. Nyomd le a bal egérgombot, tartsd nyomva, rajzold meg az egyenest, majd engedd fel a gombot.

Ha közben nyomva tartod a Shift billentyűt, a gép csak függőleges, vízszintes vagy átlós irányban rajzol.



Ívek

Kattints a képen a kiinduló pontra. Tartsd nyomva az egérgombot. Vidd a mutatót az egyenes kívánt végpontjára, majd engedd fel a gombot. Most egy vékony vonalat látsz, ami követi az egered mozgását. Úgy mozgasd az egeret, hogy a kívánt görbét kapd meg, majd kattints egyet a bal gombbal. A görbe a kiválaszott ecsettel ill. rajzeszközzel a képre kerül.



Szabadkézi / kitöltött

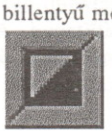
Az egyik legfontosabb funkció a szabadkézi rajzhoz. Lenyomva tartott gomb mellett rajzolhatsz bármilyen fomát. Az előző kettővel ellentétben itt az eredmény rögtön megjelenik. Ha gyorsan mozgatod a mutatót, előfordulhat, hogy a rajz kicsit szögletessé válik. A többi Amigás programhoz képest ez a "kicsi" "nagyon-nagyon kicsi", azaz igen jó eredményt kapsz rángatás után is.

Ez az ikon két részből tevődik össze. Ha a bal felső felére kattintasz, a fentiek szerint viselkedik majd a program. Ha azonban a jobb alsóra, akkor az egérgomb felengedése után a görbe kezdő- és végpontját egy egyenessel összeköti a program, majd a közrezárt területeket kitölti a beállított rajzszínnel.



Poligon / kitöltött

Itt is sima/kitöltött változatot kínál a program, a funkcó használata a követlkező: Kattints a kiindulási pontra. Vidd az egeret az alsó egyenes végpontjára, majd katt. Vidd az egeret a következő egyenes végpontjára, és újra katt. Ezt ismételgesd addig, míg meg nem születik a kívánt sokszög. Ha a végpont közelébe kattintasz, véget ér a móka, de ugyanezt a hatást éred el a szóköz billentyű megnyomásával is.



Négyszög / kitöltött

Sima és kitöltött téglalapot, négyzetet készíthetsz vele. A négyszög formáját lenyomott egérgomb mellett rajzolhatod meg. Négyzet készítéséhez tartsd nyomva a Shift-et.



Ellipszis / kitöltött

Tulajdonképpen ugyanúgy működik, mint a négyszög, a Shift most kört rajzol. A kiindulási pont az ellipszis közepe lesz.



Kivágás

Ezzel kivághatod a kép egy részét. Persze nem csak négyszög alakú részt, hanem gyakorlatilag bármilyet. Ehhez először kattints az ollóra. Ezután a felette látható ikonok megváltoznak, jelezve, hogy most közülük választhatsz ki egy továbbit, amely megadja a kivágott rész formáját. Értelemszerűen ha egy kör alakú ecsetet akarsz kivágni, az ellipszisre kattints. Ezután a funkciót ugyanúgy kell használnod, mint rajzolásnál, csak most a kivágott részt "rajzolod" körbe. Miután kivágtad az ecsetet, az rögtön rendelkezésedre áll (azaz aktiválódik), tehát rajzolhatsz vele, kimentheted stb.

A kivágásnak két, állítható paramétere is van:

Áttetszőség

Ha kipipálod, a kivágott részen a 0-ás (háttér)színnel rajzolt részek átlátszóak lesznek.

RGB tűrés

Az áttetszőséget alapesetben csak pontosan egy színre alkalmazza a program. A tűrés határát megemelve több, a háttérszínhez hasonló szín válik áttetszővé. Ha például fehér a háttérszíned, a képen pedig egy fehér fal látszik, az egészet áttetszővé változtathatod, ha a tűrést felemeled mondjuk 10%-ra. A tökéletes eredményhez persze az is kell, hogy a kivágott ecsetben máshol nincs fehér szín, hiszen akkor az is átlászóvá válik. Erre is van megoldás a maszkok segítségével, erről majd később.

Ennyi fért ebbe a számba. Legközelebb folytatom az ikonok ismertetését, aztán végignézzük a menüpontokat és a szűrőket, majd némi tutorial következik. Addig is próbálgassátok nyugodtan a most megismert funkciókat.

Horváth Péter

1. A színmódok bemutatása, az Arteffect rajzeszközei.
2. Az ArtEffect menüpontjai, példák a műveletekre
3. Az ArtEffect pluginek ismertetése.

ART EFFECT 2.6

Mínusz

- a legutolsó változat nem olcsó
- a legjobb szűrőket külön kell megvásárolni
- nagy állományokkal néha lefagy

Plusz

- PPC támogatás
- folyamatos fejlesztés
- rendszerbarát felépítés
- magyar változat
- valós idejű előztesek, egyszerre akár több is

Gépigény

ECS, AGA vagy grafikus kártya, 2MB ram, 3MB hely a merevlemezen

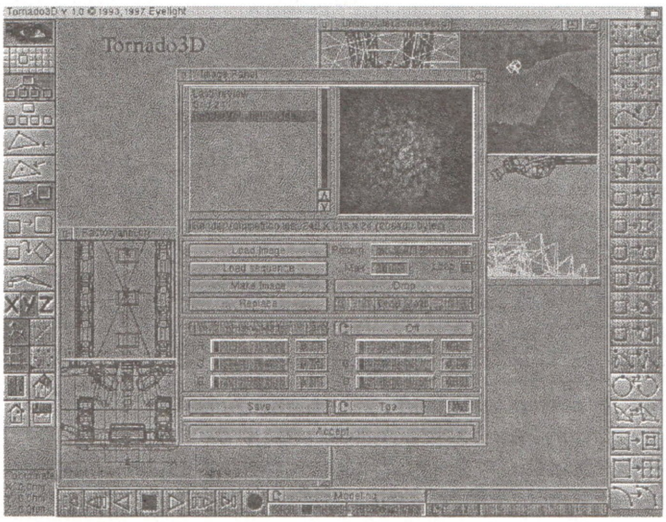
Összegzés

Az ArtEffect az ImageFX komoly ellenfelévé kezdi kinőni magát.

80%

A CD mellékletről

Az egyik szemem sír, a másik nevet... Az AmigaVilág első CD mellékletére olyan programot sikerült feltennünk (méghozzá korlátozás nélküli, teljes verziót), ami nemrég majd' százezer Forintba került. A program nevét csakazértsem áruljuk el, legyen elég annyi, hogy egy professzionális grafikus csodáról van szó. Akik lesznek olyan rendesek és megveszik a CD-t, azok úgyis megtalálják az Amigavilág/Bonus könyvtárban. Ami miatt szomorú vagyok, az az, hogy a programot csak azért engedték a CD-re tenni, mert gazdája közben teljesen kivonult az Amigás piacról. Olyannyira, hogy mikor egyeztettünk a CD mellékletre teendő verzióról, nem voltak hajlandók foglalkozni a problémával, mondván, már semmi közük az Amigához. Kár, mert szép lett volna egy jó kis "Registered to AmigaVilag" logo az elejére... Sebaj. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy nincs hozzá dokumentáció. Ezt természetesen néhány számon belül orvosoljuk egy teljes leírás keretében. Ha maga a program nem is érdekel, mindenképp kukkants bele az Animations alkönyvtárba.



A jogi dolgokról még annyit (most jön a szokásos szöveg), hogy az egyes shareware programok hiába vannak a CD-n, mégsem képezik a tulajdonod. Az egyes programok dokumentációjában olvashatsz a felhasználás esetleges szabályairól, megkötéseiről. A CD-n kizárólag szabadon terjeszthető anyag van, és mindent csak fokozott vírusellenőrzés után tettünk fel rá. Ha ennek ellenére valami hiba csúszik be, mi mossuk kezeinket...

A Ppaint cikkhez az Amigavilág/Ppaint alatt találod SZEMet és a többi rajzot (persze színesben).

A "nagy" felhasználói programok közül az ArtEffect, Cycas (róla később), a DigiboosterPro (Desco zenéivel a Zene/Desco alatt) és a Tornado3D demoit tettük a lemezre.

Az Arteffect 2.6 DEMO teljesen használható (a cikksorozatban írtakat mind kipróbálhatod vele), mindössze tízlépésenként a képre rajzol egy "DEMO" feliratot. Ne ijedj meg, ha nem tudod elmenteni a beállításokat - ez is a demo korlátozása miatt van.

A Digibooster Pro szintén teljesen működőképes, csak kimenteni nem hajlandó a szerkesztett modulokat (habár a cikkben olvasott trükkel talán mégis...)

Szintén zenehallgatásra szolgál az Amigaamp legújabb változata. Hogy ne váljon unalmassá ez az MPEG lejátszó, feltettünk hozzá úgy 50 skint is (a skinekkel átszabhatod az Amigaamp kinézetét). Ezek 256 ill. 16 millió színűek. Ha nincs kéznél egyetlen MP3-as dal sem, keresd meg a Fate-gates of dawn főzenéjét a Zene/MP3 alatt, és törölj ki egy könnycseppet a szemed sarkából a régi szép időkre - és szuper játékokra emlékezve... :)))

Ígéretünkhöz híven az AMOS forrása is rajta van, remélem, két héten belül megírjátok hozzá a grafikus kártya támogatást! :). Az Amos PRO még nem jelent meg, remélem, a legközelebbi CD megjelenéséig kiadják azt is.

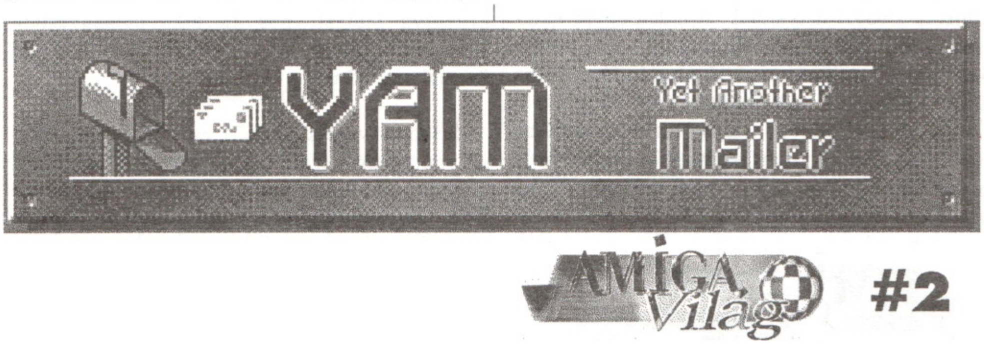
A Yam most már nemcsak a magazin felét foglalja el, hanem felkéredzkedett a CD-re is. Mivel freeware anyagról van szó, ez a program is teljes, korlátozás nélküli változat. A mellékelt katalógus még nem végleges, de 99%-ban használható - éljen a magyarul beszélő számítógép...

Apropó magyar változat: a Felhasználói/Kiegészítő könyvtárban az AMIGAonly 2-es CD-je óta összegyűjtött magyar katalógusokat találod (nem akartunk átfedést a két CD sorozat között): AmFTP, Arteffect2, AmigaWriter (!), Contact manager, Filemaster, YAM, Iconian, MUI, PSI, Term, Visage stb.

Ha bárkinek tudomása lenne további magyar fordításokról, küldje el nekünk, szívesen feltesszük a CD-re.

Itt találsz továbbá néhány kiegészítő grafikát és scanner drivert az ArtEffecthez.

A játékok közül elsősorban a Hereticet emelném ki (Játék/Shareware-PD), valamint az ígért Patch-et a WET-hez. Ez utóbbi nélkül nem lesz könnyű telepíteni a játékot (nekem is csak úgy sikerült, hogy egy másik konfigurációjú gépen telepítettem, átírtam a beállításokat és csak ezután indult el 60-ason és grafikus kártyán...).



A Heretic mellett a BrickFast is ott csücsül a ShareWare játékok között - nézd meg, aztán irány a posta a regisztrációs díjjal :).



A képeknél a cliparts könyvtárban nyomtatáshoz használható fekete-fehér grafikákat, a raytrace könyvtárban pedig 3D-s gif képeket találsz.

A PPC részt nem vittük túlzásba, mindössze a WarpOS és a Warp3D legújabb változatait raktuk a CD-re. Persze sok olyan program van, ami a 68k-s változaton túl PPC-re optimalizált részeket is tartalmaz, ezeket NEM ide tettük - lásd Heretic.

A MAC hardfile-on a következőket találod:

Items... - Ezek hasznos extension-ök. Ha valami nem fut, csak szórd őket a boot-partícióra.

A Felhasználói mappában a leggyakrabban használt segédprogramok kaptak helyet (Stuffit, Diskdoubler, Acrobat Reader, Disk image mounter, Dropstuff, Speedometer).

A hangsúly a mostani MAC mellékletnél a játékokon van. Nagy rakás shareware játékot találsz a mac hardfile-on (külön említésre érdemes a Shanghai, ami az Amigás China Challenge-re emlékeztet), sőt, a "Gyerekeknek" mappában igazi csemegéket találtok: a MAC egyik fő erőssége épp a rengeteg játékosan oktató program, ami bizony Amigán alig van. Itt a "Gyerekek"-ben megtalálod a Peter Pant, a híres Putt-Putt sorozat több részét és még jónéhány "klasszikus" programot. Nyugodtan a monitor elé engedhetitek a szomszéd gyerekét, ezektől biztosan nem fog elhülyülni.

A hardfile neve a Fusion kedvéért lett ilyen, a Shapeshifternek mindegy, hogy nevezed.

Sajnos (vagy szerencsére?) a tervezett 3D-s imagine és lightwave objectek, a Spectrum játékok stb. számára nem maradt hely (majd legközelebb...), azért néhány textúrát kaptatok a Képek/Textures alatt.

A CD-t a szokásos módon rendelhetitek meg az impresszumban szereplő címeink egyikén, illetve megvásárolható az ASYS Kft. Csengery utcai boltjában.

Szűcs István (Stef) utólagos engedélyével leközöljük a PGP-ről írt, és egész jól sikerült cikkét. Az eredeti asszem a CyberNews2-ben található! Bocsánat, hogy beleírkáltam, amit egyébként ugyancsak megengedett Stef!!! ;)

PGP - Pretty Good Privacy

Mindenkiben felmerül a kérdés, hogy vajon az Interneten küldött adatok és levelek illetéktelen személyek számára hozzáférhetőek-e? Ha megnézzük levelünk fejlécében a Received: sorokat, láthatjuk, hogy milyen útvonalon érkezett, útja közben hány gépet érintett. Amit látunk, az nem túlságosan megnyugtató.

A Pretty Good Privacy nagy megbízhatóságú titkosító szofver a legkülönbözőbb platformok számára, természetesen Amigára is létezik. Használatakor a levelet valóban az fogja csak elolvasni, akinek szól, továbbá segítségével igazolható, hogy az tényleg a levélben megjelölt feladótól érkezett. Nincs szükség titkos csatornákra a kódoláshoz használt kulcsok cseréjéhez, köszönhetően az új, nyilvános kulcsú kódolásnak nevezett technológiának.

A PGP egyesíti magában a Rivest-Shamir-Adleman (RSA) nyilvános kulcsú kódolás biztonságát, a hagyományos kódolás sebességét, a levelek kivonatainak képzését a digitális aláírásokhoz, valamint az adattömörítést a kódolás előtt.

Tegyük fel, hogy olyan levelet szeretnénk küldeni a barátunknak, amit más biztosan nem tud elolvasni. Ekkor valamilyen kódolást alkalmazunk, ami azt jelenti, hogy egy remélhetőleg bonyolult eljárással a leveleket más számára olvashatatlanná tesszük. Ahhoz, hogy a címzett a kódolt levelet el tudja olvasni, a "kulcsot" - a kódolás kulcsát - el kell juttatnunk a részére. Figyeljük meg, hogy ugyanazt a kulcsot alkalmazzuk mind le-, mind a visszakódoláshoz.

Ez a HAGYOMÁNYOS kriptográfiai eljárás.

A hagyományos kódolási rendszerek használatakor a kulcsok cseréjéhez titkos csatornákra van szükség, de legmegbízhatóbb módszer a személyes találkozás, de ha az illető Kanadában van, Te pedig Magyarországon, akkor egy kicsit költséges lesz személyesen kicserélni a kulcsokat. :)

A NYILVÁNOS kulcsú kriptográfiai rendszerekben mindenkinek van egy titkos és egy nyilvános kulcsa, amelyek egymást kiegészítik. Ez azt jelenti,hogy bármelyik kulccsal kódolt adatokat a másikkal vissza tudjuk kódolni, azonban egyiknek az ismerete nem segít a másiknak a megfejtésében. Ennek a rendszernek ebben rejlik az ereje. Így az ún. nyilvános kulcsot szabadon terjeszthetjük, az Interneten és BBS-eken bárki számára hozzáférhetővé tehetjük.

A hagyományos rendszerekkel szemben megszűnik az a kényszer, hogy a kulcsok cseréjéhez titkos csatornát használjunk. Még most mondom, mert lehet hogy Valaki már mondja is, hogy milyen nagy láma vagyok, mert ő az IRC-n DCC chattelni szokott, amit nem bírnak lehallgatni. Nem? Biztos vagy benne? Egy sima OP-nál nagyobb ember nyugodtan le bírja hallgatni!

Bárki, aki ismeri a címzett nyilvános kulcsát, küldhet neki azzal kódolt levelet. Ezt a levelet ezután már az sem képes elolvasni, aki kódolást elvégezte. Visszaalakítani kizárólag az tudja, aki rendelkezik a tikos kulccsal, vagyis a címzett. A elvből következik az is, hogy igazoljuk, a levelet valóban mi küldtük. A titkos kulcsunkkal a levél kivonatából a PGP készít egy ún. digitális aláírást.

A közkézen forgó, vagy elérhető nyilvános kulcsunkkal ezután bárki ellenőrizheti, hogy hiteles-e a levél. Ezt a megoldást akkor alkalmazzák, amikor nem annyira a levél tartalma titkos, inkább az a lényeges ki írta.

Ha mind titkosításra, mind azonosításra szükségünk van, akkor a két eljárást kombinálhatjuk. Először a titkos kulcsunkkal létrehozunk egy digitális aláírást, majd az egészet lekódoljuk a címzett nyilvános kulcsával. A címzett a visszaalakításhoz a saját titkos, majd az azonosításunkra a mi nyilvános kulcsunkat fogja használni.

A részletekkel nem kell foglalkozni, azokat a szoftver elvégzi helyettünk. Minden egyes kulcs tartalmazza a tulajdonos azonosítóját - ami lehet a neve és az E-mail címe -, a létrehozás dátumát (ha nincs belső órád, akkor állítsd be!) valamint a kulcs "anyagát". **(Egy kis reklám: w3.swi.hu/qxy ahonnan letölthető a DateX nevű program. :) Erre akkor van szükséged, ha nincs óra a gépedben. - QXY)** Ez mind a két típusú kulcsra vonatkozik. A nyilvános és a titkos kulcsokat külön kulcskarikák (állományok) tárolják.

(http://www.ifi.uio.no/pgp
> ez egy közismert homepage.)

(A fenti címen én már "csak" egy 5.xx verziószámú PGP-t találtam, amely, úgy néz ki nem kompatibilis a régebbiekkel!? Ezt csak azért mondom mert Stef valószinűleg egy régebbi verziójú PGP-ről írt. A kompatibilitási probléma abban merül ki, hogy nem sikerült egy 5.xx által készitett kulcsot egy régebbi verzióval értelmezni!!! - QXY)

Használata:

Mint sok CLI-s program, ez is a paraméterei alapján állapítja meg, hogy mit vár a User tőle, azaz éppen mit kell tennie. Ha nem tudjuk a parancsait, akkor egy "pgp -h" parancssor begépelésével egy ismertetőt fog leközölni magáról, és használatáról. **(Ha 5.xx verziód van akkor "pgp" helyett "pgpk"-t írj! Ez a továbbiakra is vonatkozik! - QXY)**

A kulcso(ka)t valahogy létre is kellene hozni, a generáláshoz írjuk be: "pgp -kg". **(5.xx verziónál "pgpk -g" - QXY)** Ha begépeltük, akkor megkérdezi, hogy milyen mélységű titkosítást szeretnénk, három variáció van:

1. "Alacsony kereskedelmi fok, gyors, alacsony biztonsággal" -> ez a kulcs 512 bites,

2. "Magas kereskedelmi fok, közepes gyorsaság, közepes biztonság" -> ez a kulcs 768 bites.

3. "Katonai fok, lassú, legmagasabb biztonság" -> ez a kulcs 1024 bites.

(Az 5.xx verzió többféle lehetőséget biztosít! - QXY)

Azt, hogy melyiket választod, az tőled függ. Ha csak a haverokkal akarsz levelezni, és nem túl sok titkos dolgot akarsz a levelekben közölni, akkor elég az első. Ha például a Phase5-nál vagy fejlesztő, akkor érdemes a 3.-ast választani.

A nagy emberek (mint Én) biztos, hogy a 3.-at választják, no nem azért, mert szükségük van rá, hanem mert egyszerűen nagyzolni akarnak :).

Ha választottál, akkor kéri a digitális aláírásodat, amelyet egy példával szimulál: "John Q. Smith <12345.6789@compuserve.com>".

Miután megadtad, kéri a titkos kulcs jelszavát, ez azért kell, mert ha valaki ellopja tőled, akkor se tudja használni, ha nem tudja a kulcs jelszavát. Ezután kér (1024 bites kulcsnál) 1344 véletlen billentyű leütést, nos én biza belekavartam rendesen a billentyűkbe. :) Egy biztos, marhára összevissza ütöttem a keyboardot.

Valahol a vége felé, kért egy file-nevet, hogy milyen néven kérem a kulcsomat. A megadása után még 256 leütés volt hátra, miután azt mondta elég, elvonult malmozni, és pontokat kirakni,

jelezve, dolgozik. Attól függően, hogy milyen hosszú kulcsot generáltál, olyan sokáig fog malmozni.

Mikor jelezte hogy készen van, a PGP a pubring.pgp és securing.pgp állományokban helyezi el a kulcsokat.

Igen ám, de hogyan lesz ebből nyilvános kulcs? Ahhoz, hogy generálj egy nyilvános kulcsot, a következő parancssort kell begépelned: “pgp -kxa IDpart nyilvanos”. **(5.xx verziónál “pgpk -xa” - QXY)** Az IDpart nem más, mint a személyes azonosítód egy darabaja. Konkrétabban: ha névnek “Szucs Istvan<stef@mail.phase5.hu>” -sort adtál, akkor elég azt beírni hogy: “pgp -kxa ase5.hu nyilvanos”, erre ő létrehoz egy nyilvanos.asc állományt, ezt már nyugodtan terjesztheted, pontosabban ezt kell terjeszteni. :)

Most, hogy már tudunk saját nyilvános kulcsot készíteni, mi van, ha a barátod odaadja az ő nyilvános kulcsát? Mit teszel? Természetesen a kulcsot felfűzöd, hogy a PGP tudja majd alkalom adtán használni. Például a kulcs neve “your_key”, a parancssor ekkor: “pgp -ka your_key kulcskarika”. **(5.xx verziónál “pgpk -a your_key”, tehát a kulcskarikát nem kell megadni. - QXY)** Ekkor a “kulcskarika” vagy a pubring.pgp vagy secring.pgp, attól függően, hogy a kulcs nyilvános, vagy titkos. A barátod nem nagyon fogja leközölni a titkos kulcsát, ezért valószínű, hogy a pubring.pgp-re kell felfűznöd a kulcsot.

(A most következő opciók az 5.xx verziónál nem érvényesek!!!!! Erre külön parancsok vannak: pgpe, pgpv és pgps. Mivel ezt a YAM automatikusan megcsinálja, ezért nem érdemes foglalkozni vele. Ellenben a kulcskarikára-fűzést nekünk kell. - QXY)

Ha levelet kapsz, akkor a következő parancssort kell begépelned: “pgp -d level.text”. De ha volt szignálva (aláírva), akkor ezt kell begépelned: “pgp level.txt”, aminek a hatására a levélből a pgp kiveszi az aláírást, és ellenőrzi.

Ha küldeni akarsz, akkor: “pgp -e level.txt”. Ezután kapsz egy level.txt.asc állományt. Ezt aláírni a következőképpen tudod: “pgp -sta letter.txt.asc énIDm”. Az “énIDm” a saját neved. Lehet úgy is aláírni, hogy nem ascii-be menti, hanem bináris formátumba, ez sajna nem jó, ha levelezni akarsz, mert lehet hogy te fel bírod adni, de a fogadó lehet, hogy nem bírja letölteni. Bináris aláírás: “pgp -s letter.txt.asc énIDm”.

Az ID-k megadásával vigyázni kell, mert az igaz, hogy nem kell a teljes ID-t megadni, ám ha például a tiéd:

“akarki@mail.matav.hu”,

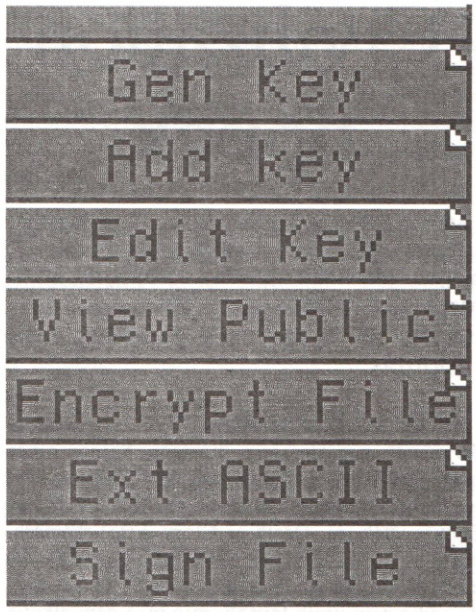
és utána áll egy olyan user hogy:

“akarkik2@mail.datanet.hu”,

és te csak annyit adsz meg ID-nek, hogy “akarki”, akkor a fenti két user közül, azzal fogja szignálni, amelyiket előbb megtalálja. Tehát érdemes az ID-ből leközölni annyit, hogy az egyértelmű, és a pgp számára összetéveszthetetlen legyen! Nyilvános kulcsot úgy érdemes elfogadni, ha fontos a biztonság, hogy elküldöd a fogadónak a Te nyilvános kulcsodat, majd ő ezzel lekódolja az ő nyilvános kulcsát. Majd ezt a kódolt file-t elküldi neked. Nos? Tetszik? Ha igen, akkor nézz be az Aminet/comm/mail alkönyvtárakba. A pgp-t általában minden site-ra fel szokták tenni.

A Directory Opus Magellan II-höz megjelent kiegészítő CD-n, az Opus Plus-on van egy gombcsoport („Button bank”), ami a PGP használatát teszi egyszerűvé. A képből is látszik, hogy melyik kapcsolóra kattintva milyen műveletet leszel képes elvégezni. Az egyes gombokon látható fülecskék jelzik, hogy kétfunkciós gombokról van szó, a jobb egérgombra általában épp az ellentétes műveletet végezheted el. Az Opus szerkesztőjében semeddig sem tart magyarra átnevezni a gombokat (ha valakit épp ez zavar...)

Ez a gombcsoport igen szép példája az Opus Magellan fantasztikus lehetőségeinek. Az itt látott példából ihletet merítve gyakorlatilag minden, amúgy csak CLI-ből indítható programot bekonfigurálhatsz a PGP-hez hasonlóan. Különösen sok GNU átirat van, ahol ez a módszer hasznos lehet, gondolj csak a Ghostview-ra és társaira.



És egy kis összefoglaló:

A file kódolása a címzett nyilvános kulcsával pgp -e file címzettIDje pgp -ea file címzettIDje

A file aláírása a saját nyilvános kulcsunkkal pgp -s file [-u énIDm]

ASCII textfile aláírása, hogy az e-mail-lel küldhető legyen: pgp -sta textfile [-u énIDm]

A file aláírása a titkos, majd kódolása a címzett nyilvános kulcsával: pgp -es file címzettIDje [-u énIDm] pgp -esa file címzettIDje [-u énIDm]

A file kódolása hagyományosan: pgp -c file pgp -ca file

A kódolt file visszaalakítása, illetve az aláírás ellenőrzése: pgp kódoltfile [-o kimenetfile]

A file kódolása több címzett részére: pgp -e file userID1 userID2 userID3 userID4

Kulcspár(titkos/nyilvános) generálása: pgp -kg

Kulcs ráfűzése valamely kulcskarikára(kulcs a keyfile állományban van) A kulcskarika lehet pubring.pgp vagy secring.pgp pgp -ka keyfile [kulcskarika]

Adott userID-hez kulcs kimásolása a kulcsokat tartalmazó állományból (kulcskarika) a keyfile nevű állományba: pgp -kx userID keyfile [kulcskarika] pgp -kxa userID keyfile [kulcskarika]

Adott kulcskarika tartalma: pgp -kv [userID] [kulcskarika]

A nyilvános kulcskarika tartalmának listázása és a kulcsok aláírásai: pgp -kc [userID [kulcskarika]

A titkos kulcsban a jelszó vagy az userID átírása: pgp -ke userID [kulcskarika]

Kulcs vagy userID törlése a nyilvános kulcsarikáról: pgp -kr userID [kulcskarika]

Aláírni valakinek a nyilvános kulcsát a kulcskarikámon: pgp -ks userID [-u énIDm][kulcskarika]

Kiválasztott kulcshoz tartozó aláírások törlése a kulcskarikáról: pgp -krs userID [kulcskarika]

Levél visszakódolása az aláírás érintetlenül hagyásával: pgp -d file

Eredeti állománynév visszaállítása kódolás után: pgp -p file

Ha valami gondotok van a pgp-vel vagy valamit rosszul írtam le, esetleg írni akartok nekem titkos levelet, akkor send-eljetek az e-mail címemre egy levelet, és én visszaküldöm a nyilvános kulcsomat, vagy válaszolok a feltett kérdésre. **(Nos, az Email címed leközléséről nem nyilatkoztál, ezért ezt most inkább nem tesszük meg... - QXY)** Ha valakinek szeretnél küldeni titkos levelet, akkor érdemes tőle elkérni, és nem egy ismeretlen embertől! **(Ha még nem tetted volna meg, olvasd el a YAM-cikk erre vonatkozó részét is! - QXY)**

Maradtam továbbra is:

STEF
(És én - QXY ;)

Civilization tippek

Mivel KING fokozat alatt a fent említett játéknak esélye sincs e sorok írójával szemben, megkockáztatnék néhány tanácsot a T. nagyérdemű részére.

Indulás

A játék NEM tud AFS vagy PFS2 filesystem-re formázott merevlemezre menteni. Sajnos nincs más lehetőség, csinálni kell egy 10-20 megás partíciót a kimentett állások (és néhány másik finnyás játék, pl. Death or Glory, Fate) számára. Ha el akarod lőni a játék elején az introt, elég, ha egyszer kattintasz. A program úgyis észreveszi, de addig nem ugrik tovább, míg meg nem alkotja a világot. Ez még 60/50-en is eltart pár percig (jó sz*r lehet az algoritmus, mivel kisebb gépen is kb. ugyanannyi idő kell neki).

Ha a Földön kívánsz játszani, az összes nép a valós helyen kezd, ott, ahol igazából is laknak. Éppen ezért a legszerencsésebb a kínaiakkal játszani, nekik van a legtöbb szabad terük kezdéskor. Megfontolandó még az inkák birodalma, mivel ők elég sokáig zavartalanul fejlődhetnek, a terep pedig kiváló a földműveléshez.

A terepválasztás

Ha te magad állítod be a terepet, vedd figyelembe a következőket:

Minél fiatalabb a világ, annál több rajta a hegyes-dombos terület. Ez megkönnyíti a védekezést, ám ennél sokkal fontosabb, hogy a fiatal bolygókon több a folyó. Ez a gyors növekedés egyik legfontosabb feltétele!

Az idős bolygón nincs sok magas hegység, inkább a dombok és a síkságok dominálnak.

A nedves klíma kevesebb sivatagot és több mocsarat eredményez. Mivel a mocsarat végszükség esetén át lehet alakítani bármire, érdemes nedves világot választani.

Hideg bolygó több tundrát, lakhatatlan terepet eredményez, egy meleg bolygón pedig több a dzsungel és a sivatag.

A szárazföld nagyságánál a következőket vedd figyelembe: nagy, egybefüggő szárazföldek több talált tárgyat eredményeznek, gyors felfedezést - és korai találkozást a többi civilizációval. Ez a magasabb nehézségi fokozatokon szinte mindig végzetes. Egy különálló szigeten akár évezredekig is erősödhetsz, és jól felkészülhetsz a találkozást szinte automatikusan követő harcokra.

Ha minden értéket középre állítasz, a mai Földünk tulajdonságait kapja a pálya.

A nép kiválasztása

Minél kevesebb civilizáció indul egy világon, annál valószínűbb, hogy nem botlasz beléjük rögtön az elején. Ha a nép kiválasztásánál ESC-et nyomsz, majd beírod: "magyars", akkor a magyarokat vezetheted az Alpha Centaurira. Az "s" a többeszám kedvéért kell.

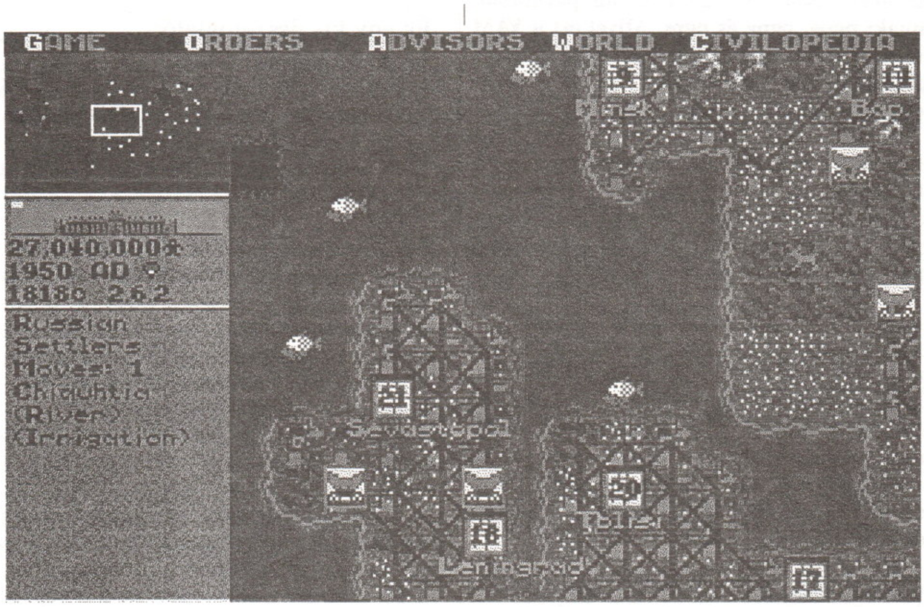
Mivel minden népnek saját stílusa, taktikája van, érdemes a legagresszívabbat választani, hiszen akkor eggyel kevesebb véresszájú ellenfél marad a számítógép irányítása alatt. Nekem az oroszok okozták a legtöbb gondot, ezért is szeretek Sztálin bőrébe bújva játszani. Egyes ellenfelek igen békések (pl. Ghandi), míg mások (pl. a zulu Shaka) mindig erőszakosan lépnek fel.

Első lépések

A lehető leghamarabb telepedj le. Ha folyóparton állsz induláskor, ne is gondolkodj. Esetleg tegyél 3-4 lépést a környék felderítéséhez, de ne késlekedj, mert a többiek sem teszik!

Ha a felderítőket egy barbár horda elpusztította, készíts új csapatot, és csak azután indulj újra útra. A városokat soha ne hagyd védtelenül!

Induláskor várj 4-5 kört, majd azonnal vedd le az adót nullára. Ezzel felgyorsítod a tudósok munkáját. A városban képezz ki két harci egységet. Az egyiket hagyd ott, a másik óvatosan, spirális körökben derítse fel a környéket. A két harci egység után rögtön építs Granary-t (Pottery kell hozzá), majd barakkot. Igen fontos: az emberek a kaja függvényében szaporodnak, azaz ha nincs elég élelmiszer, nem nő a lakosság száma. Az elején azért kell néhány körig adót szedni, mert ha rögtön az első körben 0-ra csökkented az adókat, a granary felépülése után egy évvel már össze is dől, hiszen nincs pénzed a fenntartására. Ha megépíted, emeld fel az adókat úgy, hogy legalább 1 pajzsod legyen körönként (ennyibe kerül a magtár fenntartása).



i.e. 4.000 - i.sz. 1

A következő négyezer évben a lehető legtöbb telepest küldd ki várost alapítani. Néha azért hagyd pihenni a telepeseket gyártó városokat, mert azok a szaporulatból hozzák létre a Settlers egységeket. Ha mindig csak azt gyártanak, képtelenek növekedni. Néhány telepessel készíts utakat és öntözött földeket.

Elsőként a folyókat csatornázd be, ott termelik a legtöbb élelmet. Az utakkal először a városokat kösd össze, hogy támadás esetén gyorsan csapatokat küldhess a helyszínre.

Az utak nemcsak a közlekedést segítik, hanem a kereskedést is (ezzel a városok termelését) növelik. El kell érned, hogy a városok fennhatósága alá eső minden egyes négyzet öntözött (vagy bányászott) és utakkal behálózott legyen.

Időszámításunk kezdetére legyen legalább 6-8 db, 10-es nagyságú városod (Aquaduct nélkül nem is nőnek nagyobbra). Ha nem sikerül, szinte biztos, hogy végzetesen lemaradsz a többiektől.

A stratégia

Ha elfoglalják egy városod, inkább töltsd vissza a játékállást, mivel egy ilyen csapás komolyan visszavet a fejlődésben.

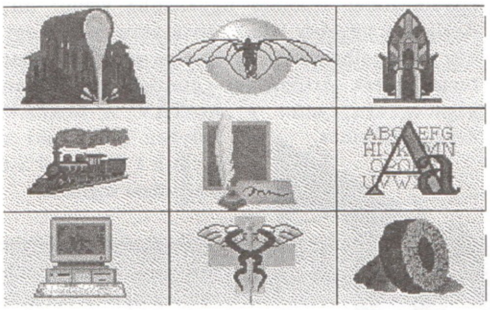
Ha a barbárokat semmisíted meg, próbáld meg úgy, hogy a megtámadott egységükkel nem áll azonos mezőn a vezérük. Ha ugyanis őt külön kapod el, 100 pajzsot kapsz váltságdíjként. Ha együtt pusztulnak el, nem kapsz semmit.

Minél előbb fedezd fel a puskaport! Mielőtt felfedezed, add el a barakkokat, mert azokat a gép elvenné, mivel elavulnak.

A puskapor felfedezése után minden városban fejlessz ki egy Musketeers egységet. A régieket esetleg oszlasd fel. Városonként minimum két egységet hagyj hátra védekezésre. Közöttük félúton mindig legyen egy-két támadó egység

CIVILIZATION TIPPEK

(katapult, ágyú, tank). Ezekkel a támadókra rohanva még a városok ostroma előtt mérhetsz rájuk csapást. Ellenséges, part menti várost mindig hajóval ostromolj. Minden egyes támadás ugyanis tönkretesz egy építményt a városban, és a lakosság is csökken eggyel. Ha hajóval (vagy tüzérséggel) támadsz, csak a katonai egységek pusztulnak el. Ha elfogytak, szépen bemasírozol az ép városba egy szárazföldi csapattal.



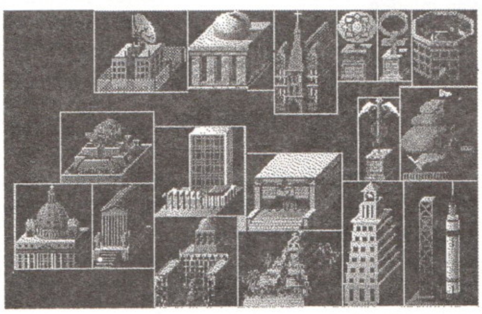
A gazdaság

A vasúthálózatok a négyzetek termelését 50%-kal nővelik, azaz minél előbb vasutazd össze az egész országot! A vasúton nem fogy az egységek mozgáspontja sem, azaz akár a világ végéről is elvihetsz egyetlen kör alatt egy egységet a fenyegetett területekre. A városokat nem kötheted be a vasúthálózatba, oda csak út vezethet. Éppen ezért ha nagy távolságra utazol, ne menj át a városokon, hanem kerüld ki őket. Természetesen minden városhoz építeni kell kerülőutakat.

Ne becsüld le a karavánokat! Menj velük egy minél távolabbi városba (legalább tíz mezőnyire). Ott egyrészt kapsz egy kisebb-nagyobb összeget, de ami fontosabb: ezentúl körönként kapsz némi lóvét a létrejött kereskedelmi útnak hála. Ezt a városok képén is láthatod. Minél nagyobb a másik város, annál többet hoz a kereskedelem.

A városok lehetnek akár egymás hegyén-hátán is. Ne ijedj meg attól, ha a vonzáskörzetük egymásba ér. Ilyenkor arra kell csak figyelned, hogy mindegyik város azonos mértékben jusson hozzá az értékes nyersanyagokhoz. Ennek érdekében néha át kell majd rendezned a termelést, de ez nem olyan nehéz. Ennél sokkal többet nyom a latban, hogy a közel fekvő városokat könnyebb védeni és utakkal/vasúttal összekötni.

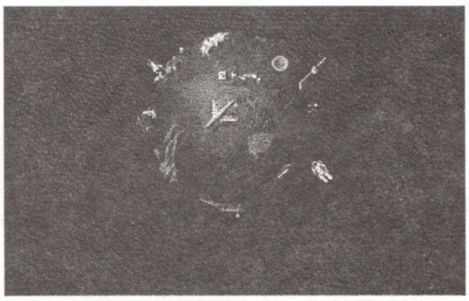
Ne szedj be túl sok adót! A pénz akkor szolgál a legjobban, ha rögtön visszaforgatod. Esetleg annyit gyűjts össze, hogy támadás esetén egy-két egységet egy körön belül (amikoris kétszer annyiba kerülnek, mint a második körtől) megvásárolhass.



Ha túl sok egységed/épületed van, előfordulhat, hogy hiába van 100%-on az adód, mégis egyre fogy a pénzed. Ne várd meg, míg valahol kényszerűségből eladnak egy épületet a költségek fedezésére, inkább állíts rá néhány védett várost a folyamatos városfal-építésre. Mikor felépítik, azonnal add el és építs újra egyet. Ez az állapot persze nem tartható a végtelenségig, előbb-utóbb rendbe kell tenned a veszteséges gazdaságot (telepíts le néhány telepest, oszlasd fel az elavult katonai egységeket, változtass államformát stb.)

Diplomácia

Ha találkozol egy ellenféllel, a megjelenéséből több dologra következtethetsz. A mögötte álló tanácsadók öltözete a másik nép államformáját tükrözi. Ha fejlett államformában él, az általad ostromlott városok népe hamar lázongani kezd, azaz könnyebben bevehető. Ha neadjisten demokráciában vagy köztásrasági an élnek, a veled kötött békeszerződést nem fogják könnyen felbontani (amúgy elég hamar megszegik szavukat, ha érdekük úgy kívánja).



A tanácsadók száma is igen fontos: abból láthatod, mekkora is az adott ország. Ha a háttér tele van a kíséret tagjaival, jobb, ha nem kötekedsz vele. Ha egyetlen alak áll az uralkodó mögött, ne finomkodj, hanem kérj adót. Ha nem ad, rohand le nyugodtan. Ha felépítetted az Apollo programot, az összes várost meglátod majd, ami csak a világon van, függetlenül attól, jártál-e már arra.

Miután leigáztad a bolygót, amolyan dicső amerikai stílusban hagyj meg egy kisebb várost rezervátumként. Vedd körbe katonasággal, és ne engedd fejlődni. Ezzel bizotsítod, hogy ne érjen véget a játék (hiszen ha mindenkit kinyírsz, a program gratulál és befejezi a mókát).

A nép

A városokban visszavéve a termelést rengeteg ember válik boldoggá (fehér ruhások, szórakoztatják a népet). Belőlük "csinálhatsz" tudóst vagy adószedőt, ha megnyomod a hozzájuk tartozó számot. Például a második fehér ruhásból a "2"-es lenyomására adószedő válik (öltönyös arc diplomata táskával), újabb nyomásra pedig tudós (úgy néz ki, mint egy ápolónő). Újabb nyomással társz vissza az "entertainer" állapothoz. Értelemszerűen a több adószedő több pénzt, a több tudós gyorsabb fejlesztést eredményez. Ha elég sok boldog ember van a városban, magától is "létrejön" egy-két adószedő.

Minél fejlettebb az államformád, annál több embert kell kivonnod a termelésből és a szórakoztatók közé sorolnod. Cserébe a köztársaságban jóval nagyobb a termelés, ez nemcsak kiegyenlíti a mérleget, hanem többletet is létrehoz.

Államformák

Első feladataid között legyen a monarchia kifejlesztése (alphabet, code of laws, ceremonial burial kell hozzá). Ha megvan, gyorsan csinálj forradalmat, és állítsd át az államformát. Induláskor mindig despotizmus az államforma, és ehhez képest a monarchiának rengeteg előnye van, például sokkal többet termelnek majd a városok.

Később érdemes köztársasággá alakulni. A köztársaságban a termelékenység még jobb, de a lakosság egyre finnyásabb. A legkisebb gondra is lázadozni kezdenek, a parlament (szenátus, ahogy tetszik) pedig könnyen felülbírálhatja háborús terveid. Ez főleg akkor kellemetlen, ha egy agresszív szomszédot szeretnél visszafogni... Éppen ezért ha az a célod, hogy egy ellenséges népet leigázz, a háború végéig ne találkozz velük! Ha ugyanis érzik, hogy végük van, békét kérnek, és ezt a szenátus nyomására mindig el kell fogadnod. Őket sajnos nem érdekli, hogy az ellenfél alig várja, hogy megszeghesse a szerződést.

A környezetszennyezést jobb megelőzni, mint a következményeit eltakarítgatni. Egy 15-17-es város képes akár körönként beszennyezni egy négyzetet. Erre megoldást jelent a Recycling center és a Mass Transit, valamint egy vízierőmű beszerzése.

Végszó

Mindig a lehető legnehezebb fokozatban játssz! Két nap játék után a legkönnyebb fokozatban bármikor győzni tudsz, de ebben nincs semmi élvezet. Az igazi kihívás a Prince fokozatnál kezdődik. Ha abban is nyerni tudsz, joggal mondhatod el magadról, hogy GYŐZTES vagy. A program készítői szerint Emperor fokozatban is lehetséges a győzelem - legalábbis matematikai számítások szerint...

Nekem nem sikerült megunni a játékot ennyi év után sem. Ha te már unod, esetleg vess egy pillantást a készülő Great Nations-re, vagy töltsd be Shapeshifter alatt a Civilization 2-t.

Horváth Péter

IBrowse

“A w-w-w well wicked web browser”

Az internet legnépszerűbb része a szörfözés. Tulajdonképpen ez az, ami a széles tömegek számára vonzóvá, érdekessé tette a világhálót. A HTML nyelv segítségével az interneten hozzánk érkező adatok látványos formában jelennek meg monitorunkon.

Egy web-oldal tartalma tulajdonképpen egy sima ASCII szöveg (azaz TXT), melyben a szövegformázáshoz mindenféle utasítások vannak elrejtve. Egy ilyen utasítás lehet pl. “Most ide egy blabla.gif nevű kép jön, méghozzá az xxxx címről”. Vagy “a most következő szöveget dőlt betűkkel tessék írni egészen addig, míg nem szólok”.

A HTML nyelvű oldalakat a böngészők (browserek) fordítják le és jelenítik meg. Érdemes megemlíteni, hogy nincs két böngésző, amely ugyanazt az oldalt pontosan ugyanúgy adná vissza, sőt! Talán nincs két számítógép sem, ahol egy oldal ugyanúgy jelenik meg. Ennek egyszerű oka van: a HTML nem túlságosan kötött nyelv, az például, hogy egy szöveg milyen betűtípussal jelenik meg, gépenként más és más lehet. Azt is beállíthatod, hogy a “nagyon nagy betű” utasítás hatására mekkora is legyen az a nagyon nagy szöveg.

A képernyő felbontása és színmélysége ismét csak eltérő oldalakat eredményez. Érdemes elgondolkoznunk, hogy egy műalkotásnak szánt honlapnak (egyre több ilyennel lehet találkozni) egész egyszerűen nincs adott formája, nincsenek fix méretei, nem mondhatod egyetlen megjelenésére sem, hogy “ez az!”. Azért régen egy festménynél könnyebb dolgunk volt...

Jelenleg száz böngészőből 99 a Netscape Navigator vagy az Internet Explorer valamelyik változata. Amigára egyikkel sem találkozhatsz, van viszont cserébe több klassz “saját” változat. Van szöveges, linuxról átültetett, van egy félig kész Mozilla átirat (ami a Navigator forráskódjának felszabadítása óta készül), és van három, kereskedelmi forgalomban lévő. Mi ez utóbbiak közül az IBrowse-t választottuk ki mostani cikkünk tárgyául.

Ízlésekről persze nem érdemes vitatkozni, de több internetes felmérés szerint (nameg a jó üzletpolitikának köszönhetően) az Amigások többsége ezt a böngészőt használja a legszívesebben. Az Ibrowse legfrissebb változata az 1.22-es. Ára valahol 10.000 Ft körül jár, ám nemrég megjelent az egyik Aminet CD-n az 1.2-es változat, és mint tudjuk, az Aminet CD-k ára igencsak vonzó.

Az ott található változat két apróságban tér el az eredetitől. Először is nincs 40-es vagy 60-as processzorra optimalizált változat (csak az alap 68020-as kód). Ez nem azt jelenti, hogy a program nem fut például 40-es vagy 60-as processzoron, hanem azt, hogy nem használja ki azokat teljes mértékben.

Az újabb processzorokon futtatva a 020-ra optimalizált kód is gyorsabban fut, csak nem annyival gyorsabban. A másik különbség, hogy a később megjelent frissítésekkel nem lehet tuningolni ezt a változatot. A HiSoft üzletpolitikája szerint ugyanis ha megvetted mondjuk az 1.06-os változatot, egészen a 2.0-ásig ingyen járnak neked a frissítések.

Én egy 1.22-esre patch-elt 1.12-est mutatok most be, jelenleg ez a legújabb változat. Ez tulajdonképpen minden lényeges, az interneten előforduló formátumot képes kezelni, kivéve a java és javascript alkalmazásokat. Mivel erre egyetlen Amigás böngésző sem képes, ezt nem róhatjuk fel az IBrowse hibájául. A legújabb AWeb ugyan Javascript támogatással is rendelkezik, de az a 2.0-ás IBrowse-ba szintén be lesz ültetve.

Az IBrowse a régi szép időket idéző csinos dobozban érkezik hozzánk. A kézikönyv mellett három, azaz 3 darab floppy található. Ebből az egyik a Mui legutóbbi változata (az IBrowse ugyanis MUI nélkül nem működik), a másik kettő maga a program. Na igen, kedvenc megacégünk Explorer névre hallgató “csodája” csekély 70-80 megabyte helyre tart igényt... no comment. Ez még akkor is nevetségesen sok, ha a JAVA támogatásnak megszavazunk további 2-3 MB helyigényt.

Hasonló bravúrra csak az OperaSoftware Opera nevű böngészője vol képes, ami - minő csoda! - egyetlen HD-s floppyra elfér, mégis tud mindent, amit a Nagy Testvér.

A futtatáshoz kell először is egy modem és egy Amiga (hehe...). Maga a program MUI-stól elfér 4,5 MB helyen, ám a cache-hez (róla legközelebb) nem árt némi plusz hely. Ha nincs internet hozzáférésed valamelyik hazai szolgáltatónál, akkor legfeljebb a CD mellékleteken fellelhető honlapokat böngészheted.

Ha nincs még szolgáltatód, akkor a következőket érdemes figyelembe venni: mi, Amigások ugyebár látjuk, hová vezet az, ha egy cég monopolhelyzetbe kerül. Épp ezért az ember természetes irtózással gondol az olyan gigacégekre, mint a MATÁV. A MATÁV drága, és nincs helyben senki, aki a problémáidat megoldani segítene.

Ha például segítségre van szükséged, adnak egy budapesti számot, ahol egy nagyarcú pécés hajt el a fenébe ahelyett, hogy segítene - ez személyes tapasztalat.

Ezzel szemben a MATÁVot az ország bármely pontjáról felhívhatod, méghozzá helyi díjért. Mellette szól még (mielőtt beperelnek hitelrontásért), hogy szinte sosem tapasztalni náluk foglalt vonalat, szemben a kis szolgáltatókkal. Az átviteli sebesség csúcsidőben rosszabb, szezonban néha holt gyorsabb, mint a kicsiknél.

A “kicsik” viszont általában olcsóbbak, rugalmasabbak és akár házhoz is jönnek, ha valami nem megy - ez is személyes tapasztalat. A már nem is olyan új 56k-s modemekkel is elég vegyesek a tapasztalataim - a Syneco (Datanet) elérésemnél egyáltalán nincs velük probléma, a MATÁVra viszont egy ideje képtelen vagyok felcsatlakozni vele.

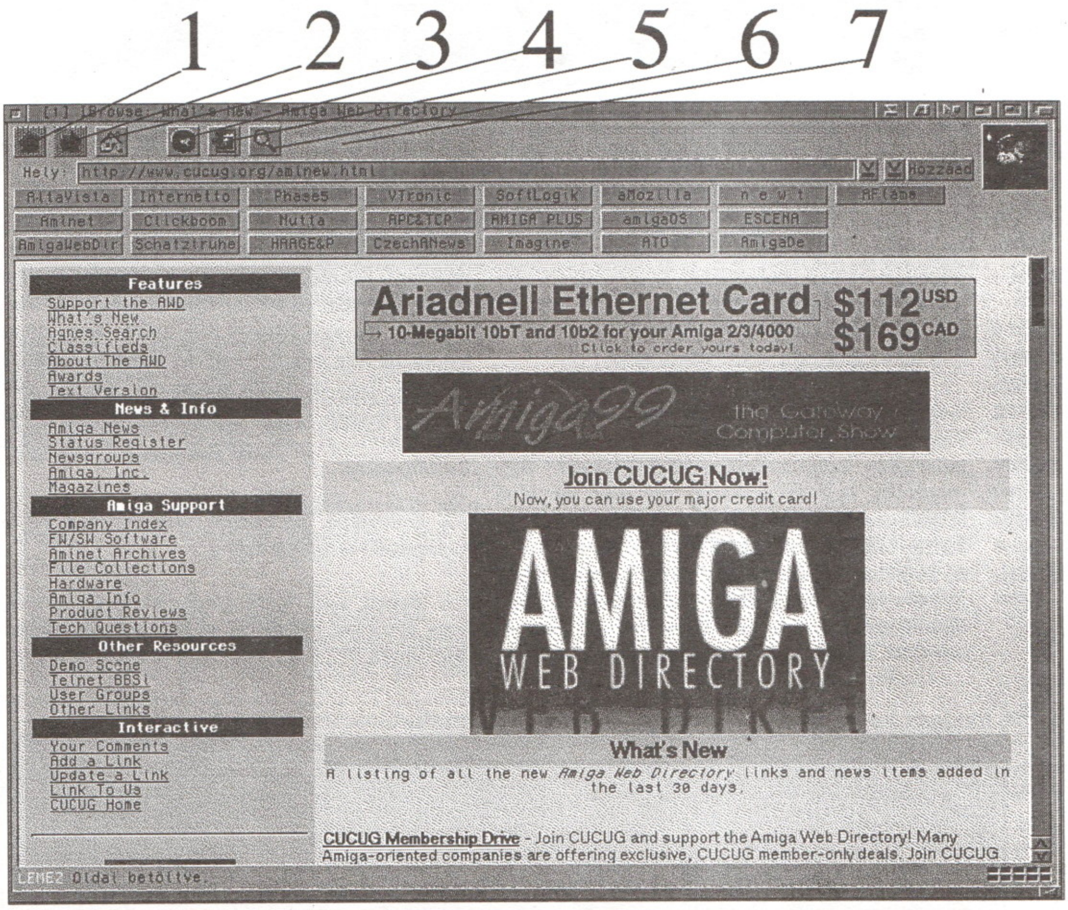
Hangsúlyozom: a fentieket tapasztalataim alapján írtam, lehet, hogy máshol pont fordítva van minden.

Térjünk szépen vissza az ‘ájbróz’-hoz.

Telepítés

Telepítéskor először a MUIt tedd fel (ha eddig nem volt a gépeden), majd magát a programot. Programindítás előtt érdemes felcsatlakozni az internetre, különben hibaüzenetet kapsz. Az internetre csatlakozás mikéntjéről egy nemsokára

IBROWSE 1.22



megjelenő számunkban írunk (MIAMI).

Ha elindítod a programot, az mindig a "Home Document", azaz a Startoldalnál (Beállítások/Hálózat/Általános) megadott oldal tartalmát olvassa be. Mivel létezik magyar változat, ezentúl a magyar nyelvű menüpontokra fogok hivatkozni. Nézzük, mi minden található az IBrowse főablakában!

1. Visszalapoz

Ha ide kattintasz, arra az oldalra jutsz, amit ezelőtt nézegettél. Ha be van satírozva, az azt jelenti, hogy még csak egyetlen oldalt látogattál (induláskor természetesen ez a helyzet).

2. Továbblapoz

Az előző ellentettje - eggyel hátrább lapoz a már látogatott oldalak között. Csak akkor aktív, ha előtte visszalapoztál. Ha a jobb gombbal kattintasz rájuk, akkor az összes, indítás óta látogatott oldal megjelenik egy menüben, és segítségével a kiválasztottra ugorhatsz, nem kell végiglapozni a köztes honlapokat.

3. Startoldal

A házacskával a Startoldalra ugorhatsz. Ide érdemes olyan oldal címét írni, amit naponta látogatsz, sőt neadjisten óránként frissítik. Angolul jól beszélőknek ajánlom a CNN oldalát, amit akár néhány percenként is frissítenek. Néhány magyar kezdeményezés is születőben van, melyek bevallva-bevallatlanul a napilapok feladatát kívánják ellátni. Véleményem szerint a legjobb ilyen magyar oldal az Internetto (www.internetto.hu), a többi egyelőre harmatgyenge.

Negatív csúcsként talán a MATÁV (már megint őket szidom...) világszerte hangos röhögést kiváltott szánalmas próbálkozását említhetném a cenzúrázott online beszélgetés megteremtésére... Az Interneten ilyesmi még soha senkinek nem sikerült, de ők úgy érezték, jobban tudják... Ezért például nem írhatsz le náluk egy olyan mondatot, amiben a "napi csatangolás" vagy a "hová mész aranyom" szerepel, ám nyugodtan odafirkanthatod azt, hogy "sz@r", vagy s.z.a.r. Hát ennyit a magyar erkölcscsőszökről.

4. Újratöltés

Tegyük fel, hogy az oldal marha lassan jön le, mert épp csúcsidőben internetezel. Ezért türelmetlenül félbeszakítod a letöltést, hiszen ilyenkor általában a már megérkezett részeket foghíjasan bár, de megmutatja a program. Az újratöltés gomb arra szolgál, hogy az ilyen oldalakat újra, elölről kezdve letöltse. Ezt helyettesítheted azzal is, hogy odakattintasz a címre, majd enter-t nyomsz. Olyan oldalaknál is hasznos lehet, ahol mondjuk percenként frissítenek - például tőzsdei információknál. Persze az ilyen oldalak frissítése általában automatikusan megtörténik...

5. Képek töltése

A Beállítások/Képek töltése később menüpontot kipipálva az IBrowse egy oldalból először a szöveges információkat tölti le, a képeket nem. Ennek oka rövid számolás után kiderül: egy szöveggel teleírt A4-es lap kb. annyi Byte információt tartalmaz, mint egy légypiszoknyi képecske. Egy képekkel teletűzdelt honlap tehát 90%-nyi felesleges képi információból, és jó esetben max. 10%-nyi szövegből áll.

Ha tehát a képekre nem vagy kíváncsi (mert mondjuk a legtöbb úgyis csak reklámcsík), kérd ezt az opciót. Ha ezek után mégis meggondolod magad, kattints a Képek töltése kapcsolóra. Ez kikerülhetetlen, ha az oldalon a más oldalakra történő hivatkozásokat (linkeket) nem a szövegbe ágyazták, hanem egy kép részébe (image map-be) rejtették. A map-ek ugyanis általában csak akkor működnek, ha maga a kép is betöltődött hozzá.

Az imagelink és a map között az a különbség, hogy az előbbi bármely pontjára kattintva ugyanoda jutsz, míg az utóbbinál nem mindegy, hova kattintasz. A rendesebb oldalak, főleg a kereső engine-ek (Altavista, Amiga web directory) felkínálják oldalaik kép nélküli változatát is, ilyenkor ez a kapcsoló okafogyottá válik.

6. Keresés

Ugyanúgy működik, mint a szövegszerkesztők keresője. A megadott szöveget keresi meg az aktuális oldalon. Ha a Fentről-t kipipálod, mindegy, hol állsz most a dokumentumban, az egészet végigkeresi a program. A Visszafelé csak az adott helyzettől felfelé keres, a kis/nagybetű figyelembe vétele gondolom, értelemszerű.

7. Letöltés félbeszakítása

Ábránkon ugyan nem látszik, de letöltés közben egy stoptábla is megjelenik az ikonok mellett. Erre kattintva leállítod a letöltést - ahogy erről a 4-es pontnál már beszéltünk.

Az ablak fogósávján (tetején) a bezáró kapcsoló mellett egy szögletes zárójelbe írt számot látsz. Ez az ablak száma. Az IBrowse-ban ugyanis tetszőleges számú ablakot nyithatsz meg egyszerre. Ez sokkal hasznosabb, mint első látásra tűnik! Gyakorlott internetezők tudják, hogy a szörfözés korántsem olyan gyors, mint amilyennek a modemünk alapján lennie kéne. Magyarul a hálózat nem győzi, és csak lassabban továbbítja egy oldal tartalmát.

Ez a számok nyelvére lefordítva a következőket jelenti: egy átlagos modem (mondjuk egy 33.6-os) elméletileg közel 4000 cps-szel, azaz 4000 karakter/másodperces sebességgel képes adatokat küldeni/fogadni. Igen ám, de tapasztalataim szerint az internetről átlagosan max. 800-1000cps-szel jönnek az adatok.

A megoldás egyszerű: nyiss minél több ablakot, azokban pedig tölts le különböző állományokat.

IBROWSE 1.22

Azok egyenként még mindig csak a fenti sebességgel jönnek, de összesen már ki fogják használni a kapacitásod. Ugyanezt a módszert alkalmazhatod FTP-zésnél is.

Néha előfordul, hogy modemed látszólag gyorsabban tölti az adatokat, mint ami rá van írva. Ennek az az oka, hogy pl. a szöveges állományokat könnyű tömöríteni. A modemek mindenféle szabvány szerint képesek arra, hogy a továbbított adatokat a túloldalon letömörítsék, tömörítve, azaz kisebb méretben átküldjék a hálón, majd a te modemed visszatömörítve küldi ki a gépedre.

Egy 100k-s TXT vagy HTML állománynál akár a negyedére is letömöríthetik az adatokat, ezzel látszólag négyszeres sebességet (példánknál maradva 16.000cps-t) elérve.

A MUInak köszönhetően minden egyes ablaknak külön beállíthatod és elmentheted a kinézetét, méretét, betűtípusát, mindent.

Az ablak száma mellett az épp megtekintett oldal címét olvashatod. Ez az, amit a html kódban a <TITLE> és a </TITLE> közé rejtettek el.

Az IBrowse nem engedi, hogy zavarba jöjjön a T. felhasználó. Ha az egereddel egy kapcsoló felett maradsz, pár másodperc múlva (attól függ, mit állítottál be) egy kis magyarázó szöveg jelenik meg egy buborékban, pl. ilyen szöveggel: "Ha ezt a gombot lenyomod, a következő címre kerülsz:" stb. A buborék beállításánál is kapsz buborék-segítséget hehe... Amit mellesleg a MUI beállításoknál módosíthatsz. Ha zavar a megjelenő buborék, kicsit vidd odébb a pointert, vagy állítsd az előugrás idejét nullára - ezzel teljesen kikapcsolod.

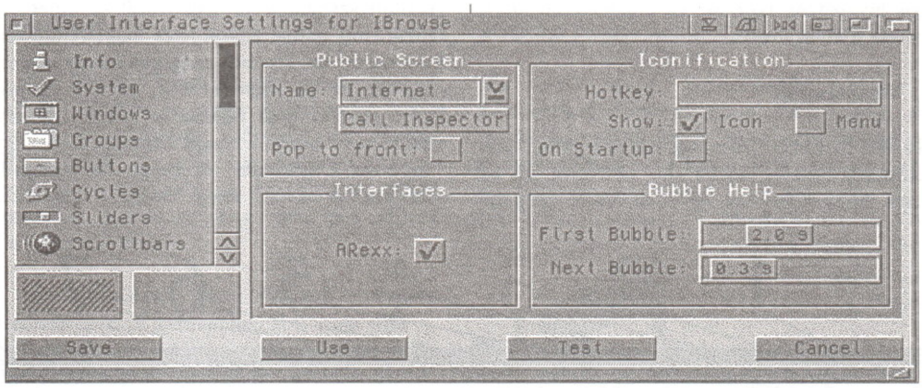
Ne ijesszen meg, ha nálad más ikonok jelennek meg, mint amit itt az Amiga Világban látsz. Ez is a MUI rugalmasságát dícséri - minden grafikus elemet, a görgetősávok szélességét, színét, az ablak háterét, még az ikonok képét is tetszőlegesen módosíthatod. Elég, ha rajzolsz egy azonos méretű képet, bemásolod a megfelelő könyvtárba és átnevezed a kiváltani kívánt ikon nevére. Ugyanez vonatkozik az ablak jobb szélén látható animációra is.

Ilyen animációs formátumot többek között az Ultraconv és a Ppaint is ki tud menteni. Esetünkben ez egy földgömb, ami akkor kezd forogni, ha épp folyamatban van valamilyen adat letöltése. Ezzel ellenőrizheted, hogy egyáltalán történik-e valami, vagy teljesen lehalt a hálózat, esetleg bontott a telefonközpont, mert már majdnem elérted az ingyenes időszakot...

Az ikonok alatt balra láthatod a Hely: feliratnál az épp mutatott oldal címét. Ide te is beírhatsz bármit, a http:// kezdetet akár el is hagyhatod, az IBrowse lesz olyan rendes és szépen hozzáragasztja.

Mellette egy kapcsolóval az eddig beírt oldalak közül választhatsz egyet (kicsit hasonlít a "Visszalapoz" funkcióra), a szomszédos kapcsoló pedig egy ablakot dob elő, benne a kedvenceiddel.

Azért tettük be ilyen nagy méretben a magazinba a kedvenceket mutató ablakot, mert egyúttal akár WWW ajánlóként is szolgálhat. A



Cím oszlopban a már említett "title" bejegyzéseket találod. Ha túl hosszúak, nyugodtan lerövidítheted őket (az oszlop szélességét a leghosszabb cím határozza meg), ez semmi mást nem befolyásol. A rövidítés a cím tömör, lehetőleg egyszavas változata. A Hely a valós címet tárolja.

A kedvenceket csoportokba is oszthatod, pl. magyar, amigával kapcsolatos, német nyelvű stb. csoportokat létrehozva könnyebben kereshetsz az időközben szép hosszúra nőtt listában. Egy csoportba úgy helyezhetsz egy már meglévő hivatkozást, hogy szépen áthúzod a kívánt helyre. Az épp látogatott oldal címét is belehúzhatod ebbe az ablakba, méghozzá úgy, hogy odakattintasz, nyomva tartod az egér bal gombját, majd kb. egy másodperc múlva leviszed az egészet. Ha jól csináltad, már az első mozdulatnál megjelenik egy szaggatott keret, benne a címmel.

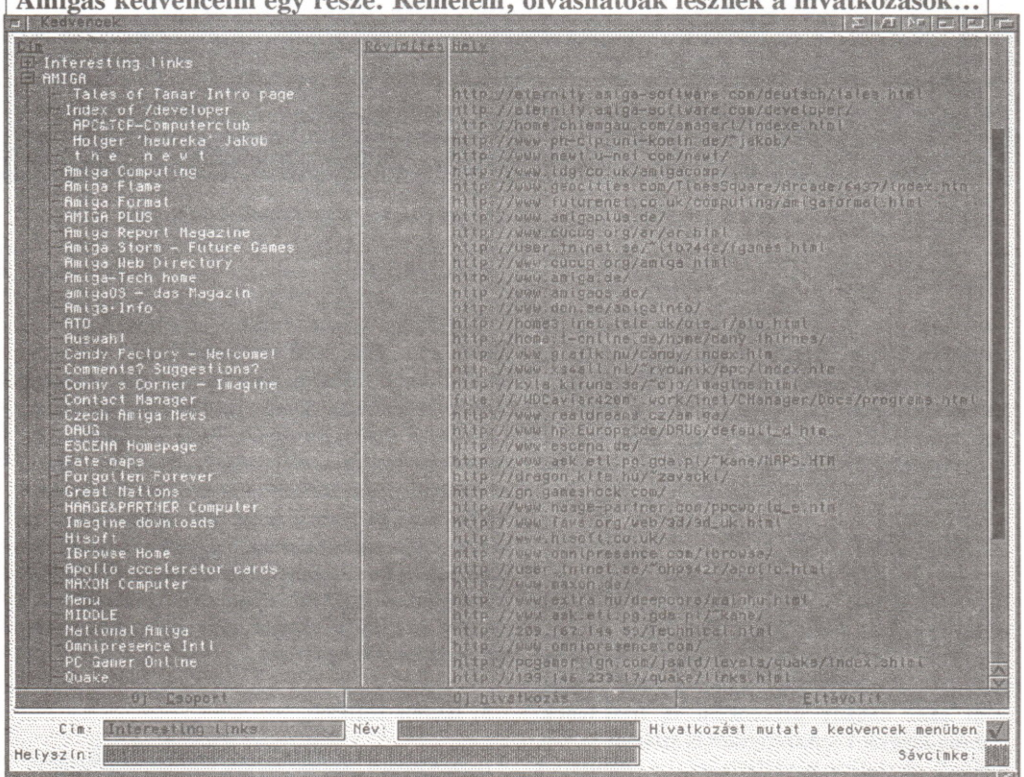
Ez a fogd és vidd koncepció (azaz drag'n'drop) a program összes funkciójára kihat, így húzhatod át például az ikonokat fentről a bal oldali sávba, vagy akár alulra is. Az összes képelem áthelyezhető így, tehát teljesen olyanra szabhatod az IBrowse-t, amilyenné akarod.

A kedvencekhez a legegyszerűbb módon úgy adhatsz hozzá új bejegyzést, hogy a címtől jobbra található "Hozzáad" kapcsolóra kattintasz. Ez beteszi az oldal nevét és címét a kedvencek első helyére. Ha egy csoport épp nyitva van, akkor automatikusan oda helyezi. Az Amineten amúgy léteznek olyan konverter programok, amikkel más programokban összeállított kedvenc-listát alakíthatsz át az IBrowse által használt formátumúvá.

A kedvencek sorrendjét szintén azok fel-le húzogatásával módosíthatod.

A főablak alján balra mindig arról olvashatsz, hogy épp most mit csinál az IBrowse. Olyanokat látsz majd itt, hogy épp most keresi az általad

Amigás kedvenceim egy része. Remélem, olvashatóak lesznek a hivatkozások...





Egy másik példa az IBrowse képelemeinek elrendezésére

megadott címet, válaszra vár a távoli szervertől, adatokat tölt le stb. Ha az egereddel egy oldalon kószálsz, és egy olyan hely (kép, szövegrész) fölé érsz, amire kattintva egy másik oldalra kerülnél, ide írja ki a hivatkozás címét.

Több olyan hirdetést is láttam már, ahol látszólag három választási lehetőséget adott az oldal, pl.

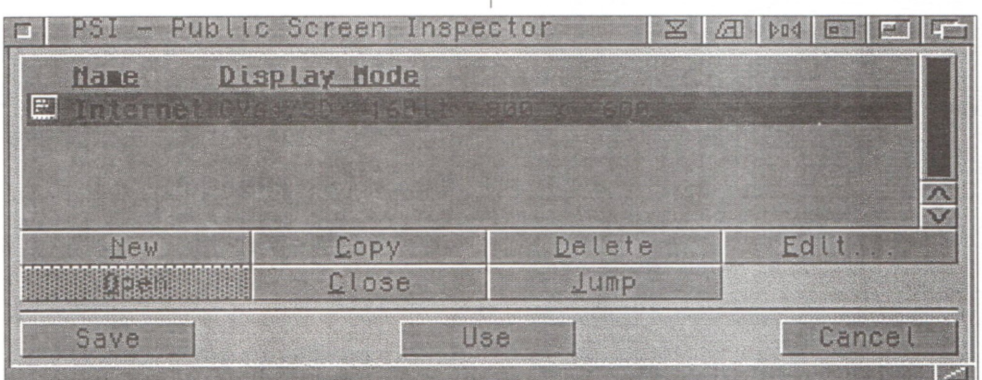
1. Kattints ide, ha sok pénzt szeretnél
2. Kattints ide, ha bomba barátnőt akarsz
3. Kattints ide, ha sikeres karriert szeretnél befutni

Aztán a hivatkozások fölé vitt egérmutató elárulta, hogy mindhárom link ugyanoda mutat, azaz akárhova kattintasz, ugyanannak a könyvnek a hirdetéséhez jutsz... Az ilyen disznóságok kikerüléséhez néha kukkants a bal alsó sarokba. Letöltés közben egy ide-oda rohangáló csíkot is látsz alul. Ennek a csíknak a színe, típusa, minden tulajdonsága a MUI beállításokon múlik, a lényeg az, hogy másképp pulzál, ha keres valamit, és másképp viselkedik, ha épp tölt valamit. Ez utóbbi esetben egy progress bar (na ezt hogyan mondhatják magyarul? előrehaladás-jelző? folyamatcsík? huh...) jelenik meg, és úgy nő, ahogy a teljes oldal tartalmából érkeznek az adatok. Az oldalt akkor töltötted le egészen, ha a csík eléri a keret jobb szélét.

Mellette néhány lámpácskát látsz. A lámpák jelzik a lehetséges és meglévő kapcsolatok számát és állapotát. A fekete lámpa egy üres, lehetséges kapcsolatot jelent. A fehér lámpa egy megnyitott, a zöld egy letöltés alatt álló, a piros megszakított, a barna pedig olyan kapcsolatot jelent, amelynek letöltését kértük, de még nem kaptunk választ.

Egy internetes oldal szövegrészének letöltése egy darab kapcsolat segítségével történik. Ha az oldalon kép is található, mindegyikhez külön kapcsolat szükséges. Egy olyan oldal, ahol mondjuk két frame és 6 kép található, összesen 8 kapcsolat segítségével kerül a gépünkre. Azt, hogy egyszerre hány ilyen kapcsolatot tartson az IBrowse nyitva, a Beállítások/Hálózat menüponttal előcsalogatott ablakban állíthatod be: a kapcsolatok max. számával.

Mindkét végletnek megvannak az előnyei és a hátrányai is. Ha 32 (azaz maximális számú) kapcsolatot tart életben az IBrowse, lehet, hogy fél óráig is eltart, míg az esetleg egyszerre letölteni kívánt öt oldal mindegyike megérkezik. Másrészt viszont a túl kevés kapcsolat engedélyezése azt vonhatja maga után, hogy egy-két félúton elakadt kép megakadályozza a barangolást. Én 10-et javaslok, ez amolyan arany középérték.



A "FAB" menük

Nemrég vált divatos módszerré, hogy jobb egérgombra nem feltétlenül a képernyő tetején ülő menük felső sora jelenik meg, hanem közvetlenül az egér mutatójánál nyílik meg egy ablak, benne több-kevesebb választási lehetőséggel. Azért több-kevesebb, mert az itt megjelenő menüpontok mindig attól függően változnak, hogy épp mi fölött nyomtad meg a jobb gombot. Az ilyen viselkedésű menüket Amigán "kibomló"-nak hívjuk.

Az IBrowse alkotói saját nevet találtak ki rájuk, és elnevezte őket FAB Menu-nek (talán a "mesés" szóra utalva). Az IBrowse használata során a következő kibomló menükkel találkozol:

Képhivatkozás (Imagelink)

Olyan képek fölötti jobb kattintásra jön elő, amely képekre (a szokásos bal gombbal) kattintva egy másik oldalra kerülnél.

Kép letöltése

Ha amúgy nem kéred a képeket, ezzel az adott képet letöltöd. (Az ikon az oldalon található összeset letöltené.)

Képet külön oldalon megmutat

Egy új oldalt nyit, melyen csak ezt a képet mutatja meg. Segtségével ellenőrizheted, hogy a letölteni kívánt kép egy darabból áll-e. Előfordul ugyanis, hogy egy képet mozaikszerű darabkákból raknak össze egy honlapon. Ilyenkor - ha lemezre mentést kérsz - tudtodon kívül csak azt a darabkát menti ki, amelyik felett épp az egered állt.

Képet lemezre menti/letölti

Megtetszett a kép? Szeretnéd más programban felhasználni? Használd ezt a menüpontot. Ha már a teljes képet látod, a program a memóriából menti ki a lemezre, míg ha mondjuk egyelőre csak egy kis részlete jött meg, de máris megtetszett, a program leszedi az internetről.

A kép (ahogy minden egyéb is) a Beállítások/Általános Könyvtárak/Letöltés mellett beállított helyre kerül. Erre célszerű egy külön könyvtárat létrehozni, mondjuk "Download" néven. Mivel gyakran használom, én egy assign-nal is hivatkoztam rá. Így pl. Opus alól tényleg két kattintással odatalálok.

Kép újratöltése

Akárcsak a dokumentumnál, a képet is újra letöltheted.

Kép törlése

Persze nem az internetről törli le, hanem csak a képernyőről...

Hivatkozás

Az olyan szövegnek, mely egyben hivatkozás is, más színe van, mint a többi szövegnek. Hogy milyen, azt külön beállíthatod. Egy ilyenre jobb gombbal kattintva a következő lehetőségek közül választhatsz:

Hivatkozás megnyitása

Ez ugyanazt eredményezi, mintha a bal gombbal kattintottál volna rá, azaz a hivatkozásban szereplő címre ugrik.

Hivatkozás megnyitása új ablakban

Előfordulhat, hogy úgy vagy kiváncsi a hivatkozásban szereplő oldalra, hogy nem akarod elhagyni a mostanit. Ilyenkor használd ezt a menüpontot. Hatására új ablak nyílik, melybe az IBrowse letölti az adott oldalt.

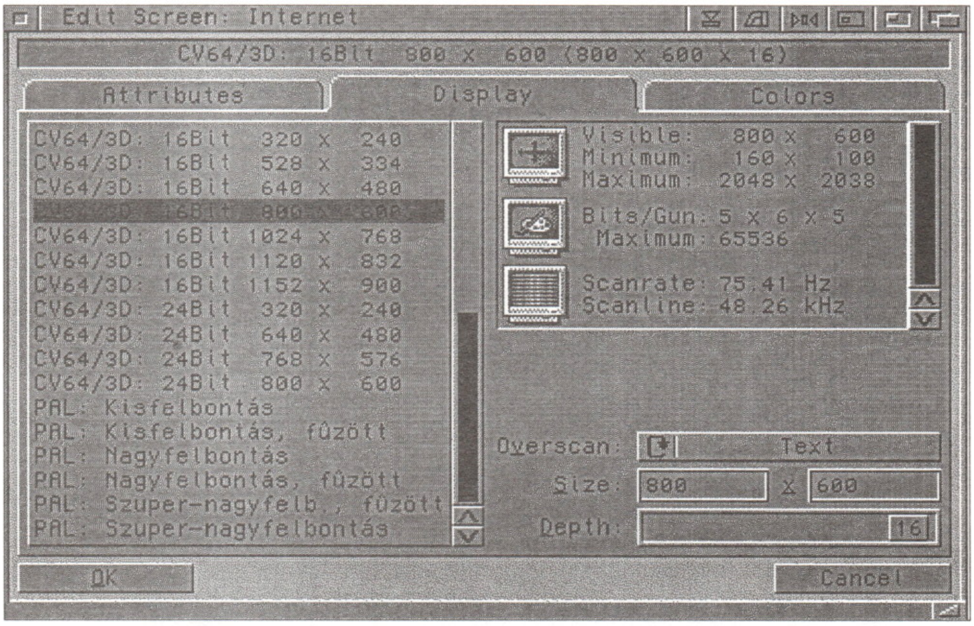
Néha tapasztalod majd, hogy egyes hivatkozásokra bal gombbal kattintva automatikusan új ablakban jelenik meg a tartalma, ha az oldal készítői eleve ezt akarták. A HTML nyelv ezt is lehetővé teszi.

Hivatkozás letöltése lemezre

Vannak olyan hivatkozások, amik nem egy oldalra mutatnak, hanem valamilyen állományra. Ilyet találsz pl. az Amineten és más helyeken, ahonnét programok ezreit szedheted le. Ilyenkor egy újabb ablak nyílik meg, melyben nyomon követheted, hogy az adott állományból mennyit töltöttél már le.

Egyes oldalakon azonban - a kiszolgáló rossz konfigurálása miatt - megtörténik, hogy egy letölthető állományra kattintva az egy új ablakban, önálló oldalként nyílik meg. Ilyenkor mindenféle krikszkrakszot látni a képen.

Ha ilyet látsz, először is állítsd le a töltést a Stop táblával. Ezután lapozz vissza (1) arra az oldalra, ahol a letölteni kívánt dolog volt, majd két eset közül választhatsz. Az első, általánosan elterjedt, hogy lenyomott SHIFT billentyű mellett kattintasz a hivatkozásra, a másik, hogy alkalmazod az IBrowse e menüpontját.



Az állomány letöltése hasonlóképp működik, csak ott ismert formátumú állományokkal teheted ugyanezt. Ezt behelyettesítheted azzal, hogy megnyitod az állományt, majd ott egy kibomló menüvel a memóriából a merevlemezre másolod.

URL hozzáadása a kedvencekhez

A kedvencekről már beszéltünk. Ezt a menüpontot kiválasztva anélkül adhatod hozzá a hivatkozást a kedvenceidhez, hogy beolvasnád vagy kézzel beírnád a címét.

URL a vágóasztalra

A vágóasztal (azaz Clipboard) tartalmához minden program könnyen hozzáfér. Ha ide kimásolsz egy hivatkozási címet, azt mondjuk a szintén futó AMirc, Ced, Yam vagy más programokban egy sima "Beszúr" paranccsal behelyezheted, nem kell újra leírni.

Oldal

Ha olyan helyen hívod elő a menüt, ahol sem kép, sem pedig hivatkozás nincs a mutató alatt, az oldallal kapcsolatos lehetőségek jönnek elő.

Vissza, Előre, Újratölt

Ugyanaz, mint a fent tárgyalt funkciók.

View frame in full window

Az IBrowse utolsó magyar változata az 1.2-eshez készült. Ez a menüpont azóta került bele, ezért még nincs magyar megfelelője.

A frame-ekkel egy HTML parancsnak köszönhetően találkozunk. Egy oldalon belül kisebb oldalakat definiálhatsz a frame-ek segítségével, melyek a többitől függetlenül viselkednek. Ha például egy honlap bal szélén egy keskeny, függőleges csíkban megadsz egy frame-et, és abba teszed a különféle hivatkozásokat, az oldal többi részébe pedig be-beolvasod a kívánt oldalakat, akkor az oldalak scrollozásakor nem mozdul el a bal rész, hanem mindig kiválaszthatóak maradnak az ott található hivatkozások. Ezen túl persze rengeteg más haszna is van a frame-eknek, elég az hozzá, hogy egy ilyen frame-et tekinthetsz meg egy teljes képernyőn, ha a menüpontot kiválasztod.

Hátteret betölt

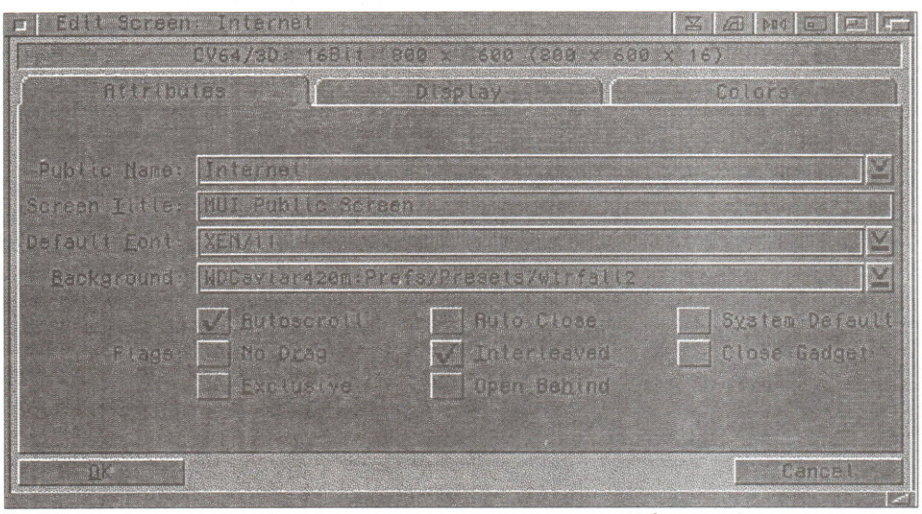
Minden oldalhoz külön meg lehet adni egy hátteret. Ez általában egy kicsi, ismétlődő kép. Ennek betöltését kérheted a menüpont segítségével.

Hátteret külön megmutat

Lásd Képet külön megmutat

Hátteret ment

Letölti a merevlemezre a hátteret alkotó képet.



Hátteret újratölt

Újra letölti a hátteret.

Hátteret töröl

Eltünteti a hátteret.

Forrást megmutat

Mint már említettem, egy oldal a szövegen túl mindenféle vezérlő utasításból áll, melyek nagy része a megjelenést állítja be. Ezzel a menüponttal megnézheted, hogyan néz ki az adott oldal forrása. Ha honlapokat készítesz, egy-egy jó ötletet látva gyorsan megkukkolhatod, milyen utasításokkal vette rá a webmester a böngésződet a látvány megalkotására.

Forrást elment

A forrást menti le lemezre. Sima szövegként akkor mentsd el, ha a szöveget más, pl. szövegszerkesztő programban kívánod felhasználni. Ha viszont később is böngészőben szeretnéd visszanézni, mentsd el html formátumban. Ezzel a szöveg formája, elrendezése is elmentésre kerül.

Természetesen létezik olyan kép, mely egyben hivatkozás is, ilyen esetben mindkét típus menüpontjai megjelennek.

Az IBrowse képernyője

Minél nagyobb felbontású és színélységű képernyőn futtatod az IBrowse-t, annál használhatóbb. Ha grafikus kártyád van, mindenképp legalább 16 bites színmélységet válassz. Ezzel ugyanis rengeteg munkát veszel le a processzor válláról, ami 256 vagy kevesebb szín esetén azzal lesz elfoglalva, hogy a meglévő grafikák színeit hozza össze egymással.

A képernyőmódot a MUI segítségével állíthatod. Menj be a Beállítások/MUI-ba. Ott válaszd a Systemet. A Public screen-nél kattints a Call inspector-ra. (Ha már definiáltál MUI képernyőt, most a Name: mellett válaszd ki az egyiket.) Az inspector segítségével megtervezheted a képernyődet. A New-ra kattintva hozz létre egyet! Az Edit-tel módosíthatod a tulajdonságait. Először nézzük az Attributes-t!

Public name

Találj ki egy találó nevet a képernyőnek, legyen mondjuk "Internet". Ezzel a névvel hivatkozhatsz majd rá más programoknál.

Screen Title

Ez jelenik meg a képernyő tetején. Alapállapotban itt "MUI Public Screen" áll, írd át mondjuk "Ez itten egy képernyő vóna..."-ra.

Default font

Az a betűtípus, melyet alapértelmezésként (azaz ha nincs más beállítva) minden program használ.

Background

Egy tetszőleges képet választhatsz ki háttérként, akárcsak a WBPattern-nel a Prefs:-ben a Workbench számára.

Autoscroll

Többek között arra jó, hogy a monitorról kilógó képrészeket villámgyorsan gördíthesd az egérrel. A pletykák szerint windows is tudni fogja 4-5 generáció múlva...

No drag

Nem húzhatod le a képernyőt a szokásos módon.

Open behind

Ha egy program elinduláskor megnyitja, nem ugrik elő, hanem szép csendben a háttérben nyílik meg.

System default

Sok program a "Default public Screen"-en nyitja meg ablakait. Ha kipipálod, ez a képernyő lesz az.

Exclusive

A képernyő nem képes megosztani magát más képernyőkkel.

Auto Close

A képernyő magától lezáródik, ha az utolsó, őt használó programból is kiléptél. Fura, nekem akkor bezár, ha nem pipálom ki...

Close gadget

A képernyő kap egy helyes "Bezárás" gombot, olyat, amilyen általában csak az ablakokon szokott lenni.

Az Interleaved a bitmapok tárolási módját állítja be, ha nem érted, pipáld ki...

A Display-ben választhatsz ki végre egy képernyőmódot. Figyelj oda a depth-re! Ott nem a színek számát, hanem a képernyő színeihez szükséges bitek számát adod meg. Zöld fűllel rendelkezők kedvéért:

1 bit = két szín
2 bit = 4
3 bit = 8
4 bit = 16
5 bit = 32
6 bit = 64
7 bit = 128
8 bit = 256
15 bit = 32ezer szín
16 bit = 64ezer szín
24 bit = 16 millió szín

Az utolsó hármat sajnos csak a grafikus kártyák tulajdonosai választhatják ki. AGA tulajdonosok választhatják ugyan a 256 színt, de az pl. 640x512-es felbontással párosulva eléggé lassú képfrissítést eredményez.

A Colors-nál az egyes színeket módosíthatod, a legjobb békén hagyni, hogy ne jöjj zavarba egy másik gép előtt ülve...

E havi számunkba ennyi fért bele. Az utolsó bekezdéseket nemcsak az IBrowse, de minden MUI-s programnál hasznosíthatod.

Legközelebb végigvesszük az IBrowse menüpontjait, majd a beállítások következnek. Addig is kellemes barangolást!

Az IBrowse-ról, kiegészítőiről, legújabb frisstéseiről az Omnipresence honlapján olvashatsz:

http://www.omnipresence.com/ibrowse

Horváth Péter

1. IBrowse - alapfogalmak, a főablak elemei, képernyőmód beállítása

2. Az IBrowse menüinek leírása

3. Az IBrowse beállításai, kiegészítő programok

IBROWSE 1.22

Mínusz

- kis gépeken lassú
- nincs Javascript támogatás
- kicsit drága

Plusz

- különböző processzorokra optimalizált
- a végletekig konfigurálható
- folyamatos fejlesztés, plugin-ek
- magyar változat
- a legtöbb HTML utasítást kezeli

Gépigény

AGA vagy grafikus kártya, 3MB ram, 5MB hely a merevlemezen, OS 3.x, több hely, gyors grafikus kártya ajánlott

Összegzés

Az IBrowse jelenleg a legjobb Amigás böngésző. Ha erősebb géppel rendelkezel, nincs komoly alternatívája.

85%

HASZNÁLT MONITOROK

TÍPUS	MÉRET	ÁR	TÍPUS	MÉRET	ÁR
PanaSynk P50	15"	24.900,-	Bell	15"	24.900,-
PanaSynk 4G	15"	24.900,-	Sony 100ES	15"	39.900,-
Compaq 1024	14"	15.000,-	Sony CPD 1791	17"	34.900,-
Compaq 151 FS	15"	17.900,-	Sony CPD 1704S	17"	39.900,-
Compaq P5	15"	24.900,-	Sony CPD 1730	17"	49.900,-
Compaq V50	15"	24.900,-	Sony CPD 2001 GT	17"	64.900,-
Compaq V70	17"	59.900,-	Sony SF1	17"	59.900,-
Eizo 9060 S	14"	15.000,-	Sony SF2	17"	64.900,-
Eizo F35	15"	39.900,-	Belinea 105575	17"	49.900,-
IBM G50	15"	29.900,-	Belinea 105586	17"	54.900,-
Samtron SC428	15"	24.900,-	SPEA 20'	20"	75.000,-

Az árak az ÁFÁ-t nem, de 6 hónap garanciát tartalmaznak.

A.S.Y.S. KFT.

9400 Sopron, Ágfalvi u. 16.
Fax: 99/319-191
Tel.: 20/94-46-727
E-Mail: pcpince@syneco.hu

ASYS

Computer Recycling

A múltkori számunkban a PPC kártyákkal kapcsolatban leggyakrabban feltett kérdésekre feleltünk. A márciusi számra maradt a legfontosabb, leggyakrabban elhangzó kérdés megválaszolása: tulajdonképpen milyen szoftvereket futtathatok, ha megveszem az egyik PPC-s turbokártyát? A választék egyre bővül. Ha raytrace-eléssel vagy csak általában a grafikus programokkal foglalkozol a legtöbbet, a kérdést máris eldőltnek tekintheted: a legtöbb átirat ugyanis ezekből a programokból készült. A játékoknál egyelőre a szabad forrású 3D-s doom-klónok vezetnek. Ezek a játékok amúgy 68k-n már nemigen élvezhetőek (kivéve talán a Doom-ot és a Doom engine-re épülő klónokat), PPC-vel viszont akár még AGÁn is játszhatóak maradnak. Nézzétek át a listát, és döntsétek el, számotokra megérett-e a nagy pillanat...

PPC GY.I.K. (2.)

Az eddig megjelent fontosabb PPC programok

A múlt számban ígért listán szándékosan nem tüntetjük fel a már bejelentett, de még ki nem adott programokat (legalább lesz miről írnunk, ha megjelennek). Egy rakás kisebb felhasználói és játékprogramot is kihagytunk (helyhiány), nem beszélve a demokról. Aki e lista láttán is kételkedik a PPC térhódításában, az várjon a sok bejelentett (ki-tudja-mikor-megjelenő) csoda-hardver egyikére...

Ugyancsak lehagytuk a listáról a datatype-okat és a tömörítőket, mivel ezek szinte mindegyikét (jpeg, gif, lha, zip, tar stb.) átírták már PPC-re. Az emulátorokat is inkább itt említem meg: már létezik Super Nintendo, MAME, Atari, UAE (Amiga!), Commodore64, Master Gear, MESS, AtariV2600, GameBoy és még ki tudja, milyen PPC emulátor.

Adescent - a pc-s Descent átirata
Angband - szerepjáték
Doom
Heretic
Hexen
Quake - remélem, ezeket a 3D-s agyas játékokat mindenki ismeri
CreateMPEG - MPEG-1 videót hoz létre
jpeg-box, jpegoptim, jpegwos - mindenféle segítség jpeg képekhez
Plane - fraktál-generátor
POVRay3 - raytracer
raylabwos - raytracer
Ripley - mpeg videolejátszó
V - képnézegető
DigiboosterPro - az AV 1-ben kezdődő cikksorozatunkban olvashatsz róla
Lamer - MP3 encoder
timidity - midi-wav konverter
mpega.library - mpeg-audio dekóder
Nbench - benchmark tesztprogram
BurnIt - CD író program
PasTex PPC - program kiadványok szerkesztéséhez
X-DVE - video effekt- és feliratozó program
ArtEffect - bővebbet cikksorozatunkban
ArtStudio - képkatalogizáló és -feldolgozó
SmanPPC, Cybermand, Benoit - fraktálgenerátorok
CandyFactory & CandyFactory pro - Logo, web grafika készítő
Elastic Dreams, Fantastic dreams - morph programok
Frogger, ISIS - MPEG lejátszók
Irit - modellkészítő rendszer
LW Show - lightwave objekteket mutat meg
moonzoom - raytracer
PCD_manager - photoCD kezelő
PictureManager - konbertáló és katalógus-készítő program
QBist - absztrakt képeket hoz létre
Qmap - Quake szinteket renderel
Raystorm - raytracer
RTGmaster, CGFX - grafikus library-k
Superview - képnézegető
Tornado3D - raytracer
Ultraconv - Képkonverter, animációs effekt-generátor
Wildfire - videoeffekt-generátor
Athrust - az Xthrust nevű játék átültetése
Wolfpac - 3D pacman
Amigaamp - MP3 lejátszó
AHI - hardverfüggetlen audio rendszer
PreludeAmp - MPEG lejátszó
Linux - operációs rendszer
RC5 - kódfeltörő program
Turboprint - nyomtatóprogram

Így áll a PPC programválaszték 1999. márciusában. A teljes lista mintegy háromnegyedét kihagytuk, lévén azok kisebb segédprogramok, melyek nem késztetnek senkit sem egy olyan komoly beruházásra, mint egy PPC kártya megvétele. Jelenleg a legolcsóbb közülük 68.000 Forint...

A közeljövőben jelenik meg az Imagine és az ImageFX PPC változata, ezenkívül rengeteg játékhoz ígérnek az alkotók PPC támogatást (Settlers2, Claws of the Devil, Wipeout 2097, WILD TRACKS stb). Az általam leginkább várt ppc-s program mindenképp a FUSION, mivel azzal többszáz, PowerMAC-re írt játék és felhasználói program pottyan az ölünkbe. Jim Drew szerint már csak a végső tesztek vannak hátra - én mindenesetre megtanultam, hogy csak a polcon látott programban higgyek... addig is vígan mazsolázzunk a fenti listából!

Végül néhány szót a két eltérő kernelről (a végletekig leegyszerűsítve):

Ha elindítasz egy PowerUp programot, utána egy WarpOS-re írt program már nem tud elindulni (felejtsük el egy pillanatra a terminálást). Nincs más megoldás, resetelni kell. Ez fordítva is igaz: a WarpDoom után nem indul el a Pup-os Fastquake. A megoldás egyszerűnek tűnik: mindkettő (powerpc.library és ppc.library) bent csücsül a LIBS: könyvtárban, aztán két, nem azonos kernelt használó program indítása között szépen resetelünk. Nem elegáns, viszont működő megoldás. Kezdőknél a problémát az szokta jelenteni, hogy mikor megveszik a kártyát és telepítik a mellékelt szükséges (=PowerUp) szoftvereket, több olyan dolog kerül a gépre, ami induláskor rögtön aktiválja a PowerUp-ot. Ha telepíted a CybergraphX csomagot, NE a PPC-set válaszd. Az amúgy sem csinál mást, mint elindítja a powerupot, de egyáltalán nem gyorsabb a 40/60-as verziónál.

Egy PowerUp program csak akkor indul el, ha előtte lefuttattad a PPCInstall nevű kis programot. Ezt logikus befűzni a user-startup-ba, hacsak... hacsak nincs Warp programod. Nincs más hátra, a PPCInstallt vedd ki a user-startupból, inkább használd a workbench lemezen található FKey nevű programot, azzal könnyedén egy billentyű-zet-kombinációhoz rendelheted a ppcinstall futtatását. Ezután nincs más dolgod, mint egy Pup program előtt megnyomni az(oka)t a billentyű(ke)t, és máris mehet. A Warp programokat nem kell előkészítened, simán futtathatóak - a régi kártyákon. Bonyolódik a helyzet az újabb PPC kártyáknál, ahol a Powerup-os library a ROMban foglal helyet és már bekapcsoláskor aktiválódik - erre találták ki a WOS-ban a terminálást (azaz az első WOS program indulásakor kilőheted a PuP-ot).

Horváth Péter

Networking #2

A legutóbbi számban végigvettük az AmiTCP installálását és konfigurálását. Ahogy ígértem, most az AmiTCP-hez és Miami-hoz illeszthető szerverekről (démonokról) lesz szó.

Mint már az előző számban is említettem, a hálózati szolgáltatásokat az inetd végzi az indetd-be beépített módon (internal), vagy az inetd-hez illeszthető programok segítségével. Az inetd-be beépített egy ilyen szolgáltatás például az icmp csomagok visszaküldése, vagyis a ping-re való válasz adása. Ha az amiga1 gépről egy

ping amiga2

parancsot adunk ki, akkor az amiga2 gépen lévő inetd szépen visszaküldi az elküldött csomagot a feladónak, a feladó pedig figyel, hogy a csomag feladása és fogadása között mennyi idő telik el. Ez haszontalan dolognak tűnhet első ránézésre, de valójában ez a legegyszerűbb módja pl. annak meghatározására, hogy él-e a hálózati kapcsolat, és milyen gyors.

Miami-nál internal szolgáltatás, AmiTCP-nél külön program a finger démon. Az inetd.conf-ban ugyanúgy szerepelnek az internal szolgáltatások mint a külsők, csak ezeknél a fájlnév helyett az internal kulcsszó szerepel. A finger parancs segítségével egy megadott host-on egy felhasználó adatait kérdezhetjük le. Például az amiga1 gépről kiadhatjuk a

finger misku@amiga2

parancsot, ami az amiga2 gépen lévő misku nevű felhasználó adatait fogja megmutatni. Manapság már nem nagyon használják ezt a szolgáltatást, mivel most már nem az a divat, hogy a felhasználók UNIX-okra jelentkeznek be, ott dolgoznak, onnan intézik leveleiket (pine), hanem a vindózuk előtt ülnek, amin egy borzasztóan igénytenül összehackelt TCP/IP stack fut, ami - hogy a nagyobb hibákat ne is említsem - még a finger démont se tartalmazza. A finger esetében maga a finger parancs a kilens program, a szerver pedig az inetd-be beépített finger démon, vagyis pl. az amiga2-n lévő Miami, amin eddig kliens programok futottak, ezzel a finger lekérdezéssel szerver szerepet kapott.

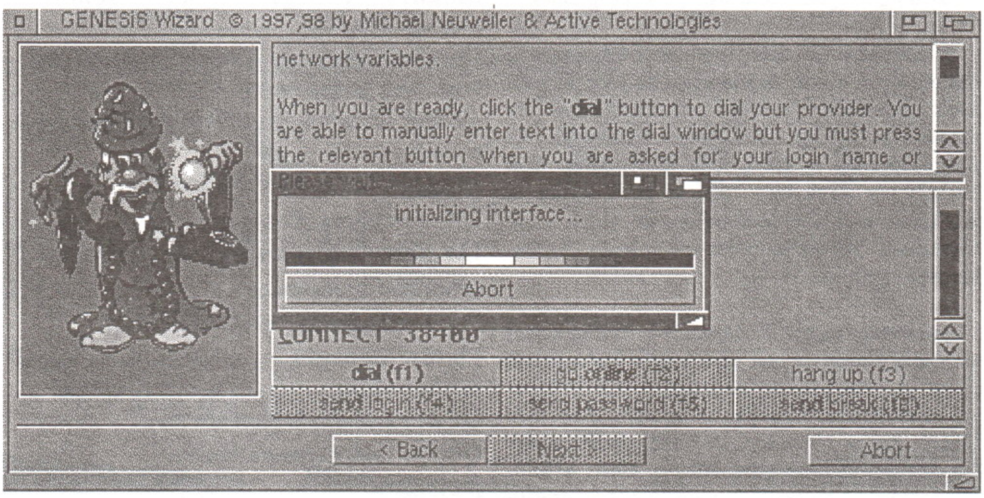
Hát igen, ebből is látszik, hogy anno a UNIX világban milyen jól kitalálták ezt az egészet, csak akkor még nem illették olyan divatos névvel, mint kilens-szerver architektúra.

Ha AmiTCP-nk van, kapunk vele néhány külső szervert is. Ezek a serv könyvtárban vannak. Az egyik ilyen a netfs-server. Ez tulajdonképpen egy leegyszerűsített NFS szerver program. Az NFS-ről azt érdemes tudni, hogy a UNIX-okban használt Network File System-et jelenti. Az AmigaNetFS csak Amigák között működik, nem is igazi NFS, szóval hiába próbálkozna valaki pl. egy linux-on egy könyvtárra ezzel rácsatlakozni, az nem működne. Az AmigaNetFS az inetd-ben alapértelmezetten tiltott, de ha a # jelet kivesszük előle és újraindítjuk az AmiTCP-t, már működik is.

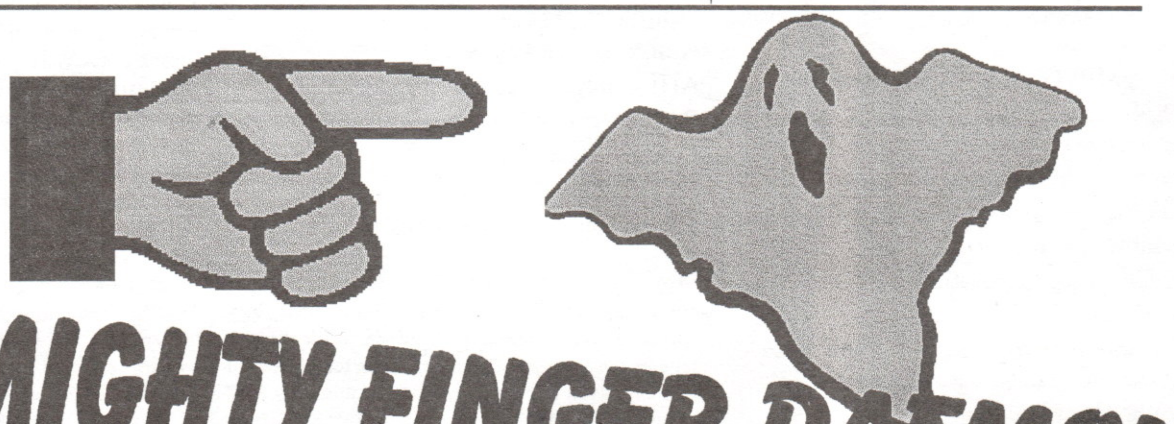
Ha a services-t megnézzük, ott az amiganetfs a 2500-as portra van beállítva. Ez nem egy hivatalosan bejegyzett érték, gondolom, a szerzőnek ez a szám tetszett a legjobban, természetesen ez átírható. Az AmigaNetFS kliens része a netmount parancs segítségével éleszthető fel. Ha kiadjuk az amiga1 gépről a

netmount amiga2 SYS: amiga2SYS:

parancsot, akkor az amiga2 host-on az AmigaNetFS szerver elkezd működni és az



**Látom már, hogy a Varázslókat Amigán sem ússzuk meg…
(a képek az új TCP/IP stack-ről, a Genesisről készültek)**



THE MIGHTY FINGER DAEMON

amiga1 WB screenjén megjenik az amiga2 SYS: kötete a neki megfelelő volume névvel. Ezek után az újonnan megjelent volume ugyanúgy viselkedik, mintha lokális volume lenne, ugyanúgy lehet rá másolni, olvasni, stb. Ha az amiga2 gépből kiadjuk a

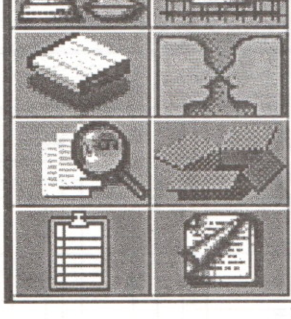
netmount amiga1 SYS: amiga1SYS:

parancsot, akkor ezek után bármelyik gépről elérhetjük a másikat, vagyis mindkét gép egyszerre fog kliens és szerver funkciókat ellátni. Persze a kapcsolat sebessége messze nem lesz olyan, mint a helyi kötetek lennének, sőt még az ftp sebességétől is elmarad.

Aki sok fájlt és gyorsan kíván másolni mem csak két Amiga között, annak az ftp szervert és valamilyen ftp kilens programot kell használni. Szerencsére az AmiTCP 4.0 demoval adnak egy ftp szerver programot is, ami ugyancsak a serv könyvtárban található. Az inetd-ben ez előre be van állítva, nem kell semmit állítanunk. A services-ben az ftp a 21-es portra van állítva, és ez is a szabványos beállítás.

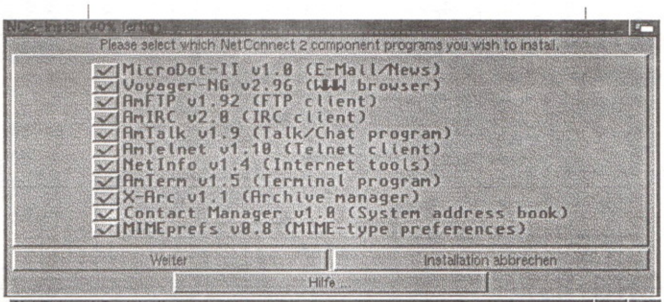
Sajnos ennek az ftp szervernek van egy olyan hiányossága, hogy az ls -la paranccsal nem tud mit kezdeni, ami nem volna baj, mert ott van helyette a dir, csakhogy a legtöbb ftp kliens program az ls parancsot adja ki a könyvtár listázására. Vagyis hiába fogunk próbálkozni az AmFTP-vel rácsatlakozni a szervert futtató gépre, operation not supported by device hibajelzést fogunk kapni. Ha pl. pécéről elindítjuk egy dos shell-ben a ftp programot és rácsatlakozunk az amiga1-re akkor láthatjuk is, hogy szépen működik minden parancs, kivéve az ls-t.

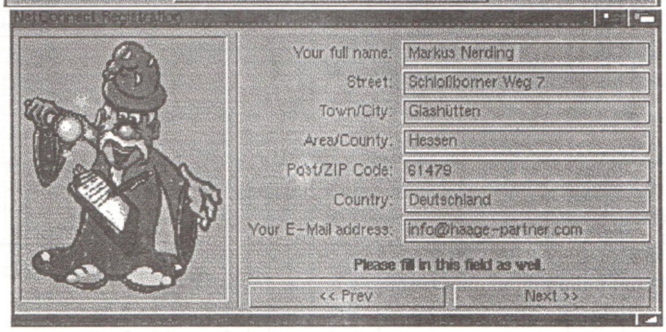
Szerencsére az Aminet-en a comm/tcp alatt számos szerver található AmiTCP-hez és Miami-hoz. Cseréljük le például az ftpd2 nevű JoraFTPD 2.0-ás FTP szerverével a beépített FTP szervert! Másoljuk be a serv-be az új ftpd, FTPusers, FTP.after, FTP.before fájlokat, a db-be az ftpd.conf-ot. Az inetd.conf-ban maradhat az előző ftp szerverre vonatkozó beállítás, ugyanaz a fájlneve az új szervernek is, csak az -lx opciókat vegyük ki, mert az új nem ismer ilyeneket, neki külön konfigurációs fájlja van. Ezt pedig a db-be másoltuk be, ott is keresi majd. Ha jobban megnézzük a konfigurációs fájlt, láthatjuk, hogy ez rendesen le fogja kezelni a dir és az ls parancsokat.



Az FTPusers fájlba nem árt először is beírni annak a felhasználónak a nevét és home directory-ját, akit be akarunk engedni az FTP site-unkra. A felhasználónak természetesen létezni kell az AmiTCP-ben is (db/passwd). Az FTP.after és FTP.before fájlok tartalma a site-unkra bejelentkező felhasználóknak fog majd megjelenni, ebbe mindenféle üdvözlő szöveget szoktak írni.

Az FTP szerver dolga nagyjából annyi, hogy rövid 4 betűs parancsokat értelmez, ezekre ad vissza adatokat és számokkal státusz üzeneteket. A kapcsolat létrejötte után a hozzá a 21-es portra





beérkező üzenetekre ugyanezen a porton fog válaszolni, ám az adatforgalom számára a kapcsolat idejére nyit egy szabad portot (nyilvánvalóan olyat, ami még nem szerepel a services-ben), és az adatforgalom itt fog majd zajlani. Ebből az következik, hogy minden egyes a szerveren élő FTP kapcsolat egy-egy portot fog lefoglalni, minden egyes kapcsolat számára nyílik egy "virtuális csatorna", amin keresztül majd fel-le tölthet adatokat.

Ezt látványosan ki tudod próbálni akkor, ha fogsz egy telnet-et, bejelentkezel az FTP szerverre (pl. amiga1), de a szabványos 23-as telnet port helyett az FTP 21-es portjára csatlakozol. Itt próbálkozhatsz az FTP szerver szabványos parancsaival. Míg az ftp kliens programba dir-t vagy ls-t írtál, ide LIST-et kell írnod, a get helyett RETR van, a put helyett STOR, bye helyett QUIT és így tovább. Parancsaidra azonnal kapod a telnet ablakba a státusz üzeneteket, a kért fájlokat persze nem látod, mert az már nem a 21-es portra érkezik. A következő példa az FTP szervernek küldendő parancssorozat, ami a 171.31.240.41-es hostról tölti le a disk.info fájlt:

USER anonymous
PASS amitcp@
PWD
PORT 171,31,240,41,4,1
TYPE A
LIST
PORT 171,31,240,41,4,2
TYPE I
RETR disk.info

Nagyjából így működik az FTP szerver. A fenti ftpd beállítások természetesen Miami-val is működnek, bár én ha már FTP-zek, akkor azt szeretem gyorsan csinálni AmiTCP-vel. Hogy lássátok, nem vagyok elfogult, csináltam egy-két adatátviteli tesztet. A tesztben ftp szerverként egy 40/25-ös A3000 szerepelt a GADGET Computer ConneXion (egy kis reklám) ethernet kártyájával, a kliens oldalon egy pécé volt a WinCMD beépített FTP kliensével, és a legszutyokabb NE2000 utánzat ethernet kártyával. Az ethernet szegmensen csak ez a két gép volt. A kezdetben gyanúsan eltérő ping idő különbséget igazolták az adatátviteli tesztek is:

1.AmiTCP

ping idő: 2-3 ms
Adatátviteli tesztek eredményei:
PC -> Amiga Disk 130 Kb/s
Amiga Disk -> PC 200 Kb/s
PC -> Amiga RAM 260 Kb/s
Amiga RAM -> PC 330 Kb/s

2.Miami

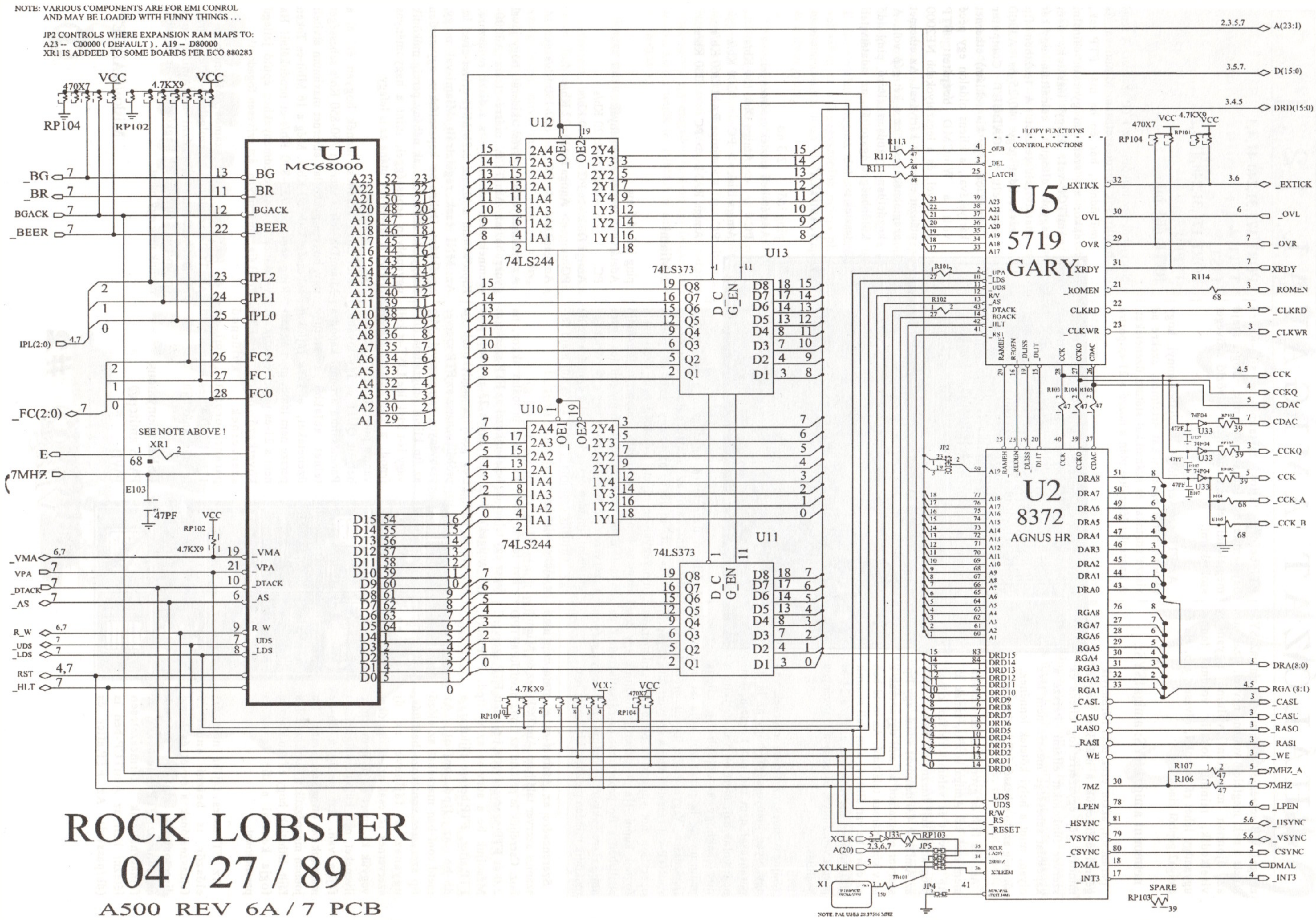
ping idő: 4-5 ms
Adatátviteli tesztek eredményei:
PC -> Amiga Disk 20 Kb/s
Amiga Disk -> PC 40 Kb/s
PC -> Amiga RAM 22 Kb/s
Amiga RAM -> PC 70-130 Kb/s

Az eredményekből egyrészt kiderül, hogy jóval gyorsabb az AmiTCP, másrészt az A3000-esemnek nem valami gyors a diszk rendszere. Kipróbáltam a Miami 3.2b MNI driver-eivel is. Az MNI csak regisztrált Miami-val megy, egyébként Online-ba kapcsoláskor egyszerűen lefagy, de akkor is csak néhány percig működik ugyanolyan sebességgel, mint a hagyományos SANA-II driver-rel, utána ez is lefagy.

Mellesleg kiváncsi lennék hogyan éri el a MiamiDX leírás szerinti 750-850 Kb/s sebességet úgy, hogy a gyakorlati ethernet maximum átviteli sebesség 330-360 Kb/s. Még a 16 Mbit-es Token Ring sem tud 750-850 Kb/s-et produkálni! Ha valakinek a fenti eredményekhez építő jellegű kritikája, tanácsa van, azt szívesen fogadom!

A fentieken kívül számos, Miami-hoz és AmiTCP-hez illeszthető szolgáltatás létezik még, például érdemes megnézni az Aminet-en a comm/tcp könyvtárat! Legközelebb is ezekből nézünk meg egy párat.

Misku/GADGET


NOTE: VARIOUS COMPONENTS ARE FOR EMI CONROL AND MAY BE LOADED WITH FUNNY THINGS . . .
JP2 CONTROLS WHERE EXPANSION RAM MAPS TO:
A23 -- C00000 (DEFAULT) , A19 -- D80000
XR1 IS ADDEED TO SOME BOARDS PER ECO 880283
U1
MC68000
U12
74LS244
U10
74LS244
U13
74LS373
U11
74LS373
U5
5719
GARY
FLOPY FUNCTIONS
CONTROL FUNCTIONS
U2
8372
AGNUS HR
SEE NOTE ABOVE !
A(23:1)
D(15:0)
DRD(15:0)
_EXTICK
_OVL
_OVR
XRDY
ROMEN
_CLKRD
_CLKWR
CCK
CCKQ
CDAC
_CCKQ
_CCK_A
_CCK_B
DRA(8:0)
RGA (8:1)
_CASL
_CASU
_RASO
RASI
_WE
7MHZ_A
7MHZ
_LPEN
_HSYNC
_VSYNC
CSYNC
DMAL
_INT3
_BG
_BR
BGACK
_BEER
IPL(2:0)
_FC(2:0)
E
7MHZ
_VMA
VPA
_DTACK
_AS
R_W
_UDS
_LDS
RST
_HLT
XCLK
A(20)
_XCLKEN
X1
SPARE
NOTE: PAL U38S 28.37516 MHZ
ROCK LOBSTER
04 / 27 / 89
A500 REV 6A / 7 PCB

Minden számban szeretnénk barkácsoló hajlamú olvasóink kedvére tenni, ezért szép sorban leközöljük az elterjedtebb hardverek kapcsolási rajzát. A múltkori floppy átalakító után reméljük, ennek is legalább akkora sikere lesz...

Ebben a sorozatban kissé megpróbáljuk az Amigát hardveresen átrágni. Ez talán azoknak is segít, akik valami hw kiegészítést bütykölgetnek gépünkhöz. Esetleg némiképp majd mi is segítjük ezt néhány ötlettel.

Ebben a részben - és még néhányban - az A500-ast nézzük meg közelebbről. Igaz, már nemigen kapni ill. nemigen vásárolnak az emberek A500-at, de mégis ez a gép volt a legelső, széles körben elterjedt Amiga. Erre a gépre épül a többi típus felépítése is, ezért szerintem ennél érdemes kezdeni. Gondolom, már mindenki látott ilyet :).

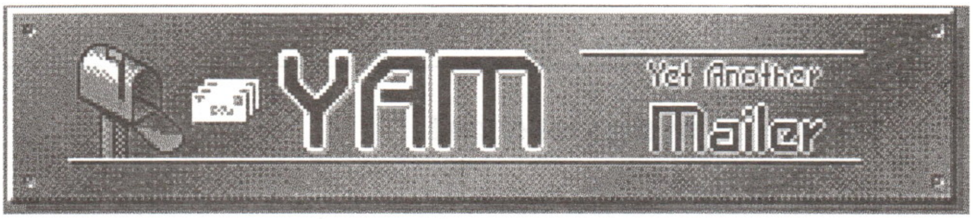
Belső felépítésében az alábbi rendszert követi bármely alaplap amit A500-asba építettek. Ha lebontjuk a tetejét, mindjárt a billentyűzetet látjuk magunk előtt. Ha ezt eltávolítjuk, akkor láthatóvá válik maga az alaplap. Ezen balról jobbra haladva a következők tárulnak fel előttun:k a bővítőport melett mindjárt a processzor terpeszkedik, e fölött a Denis, ami ugye a kép kezelésért felelős. A proci melett a Kickstart ROM, amelett pedig a FAT AGNUS. Alatta a CHIP ram és a CHIP/FAST ram bővítő csatlakozója. A felett a floppy, e mellett balra sorban a cia-k, alattuk a GARY, és balra mellette a PAULA. Ha valaki nem tudná, felsorolom, hogy melyik IC miért felelős: a 68000 a processzor, DENIS a kép előállításáért, a PAULA a hang és a soros port adatforgalma, valamint a floppy szintén soros adatforgalma, és a megszakítás-kérőjelek kezelése. A FAT AGNUS - kövér Ágnes - a CHIP-ram és az ál-FAST ram kezelését, valamint a társprocesszorokat foglalja magába, és még az órajeleket is előállítja. A GARY mindenféle egyéb kapuáramköröket tartalmaz, mint például a kijelölések. A proci számára a nyugtázó jelek előállítását (pl.: DTACK stb.) és még a floppykezelő jelek kapuzását is ez oldja meg. A CIA áramkörök a soros és a párhuzamos portok adat-, illetve kézfogás jeleit állítják elő. A beépített időzítő áramkörök a rendszer időzítéseit vannak hivatva szolgálni.

Ezek a funkciók egyébként jól láthatóak majd a kapcsolási rajzon is, amit itt balra mutatunk be. A rajzhoz tartozó jelmagyarázatot itt jobbra találjátok. Gondolom, az angol megnevezések egyértelműek és lényegretörőbbek, ezért az eredeti angol megnevezést hagytuk meg.

a folyatása a következő számban ...

Bozó /GADGET

Jel	magyarázat
JP1 -	System Reset vs. Keyboard Reset
JP2 -	Memory Expansion Address Select
JP3 -	Internal Memory Address Select
TP1 -	64Hz Real - Time Clock Test Point
28MHZ	28.63636 MHz Master Clock
7MHZ	7 MHz Processor Clock
A[23:1]	Processor Address (68k),
ACK	Data Acknowledge (Paralell)
AS	Address Strobe (68k)
AUDIN	Audio Input (RS232 jack)
ADOUT	Audio Output (RS232 jack)
BEER	Bus Error (68k)
BG	Bus Grant (68k)
BGACK	Bus Grant Acknowledge (68k)
BLISS	Blitter Slowdown (chips)
BLIT	Chip Memory Access (chips)
BR	Bus Request (68k)
BUSY	Device Busy (Paralell)
CASL/CASU	CAS lower/upper byte (DRAM)
CCK	Color Clock akaC1 (chips)
CCKQ	Color Clock Quadrature akaC3 (chips)
CDAC	7 MHz Quadrature Clock
CHNG	Media Change (floppy)
CLKRD/CLKWR	Real-time Clock Read/Write
COMP	Composite Monocrome Video (video)
CSYNC	Composite Sync (video)
CTS	Clear To Send (RS232)
D[1:15]	Processor Data (68k)
DIR	Direction (floppy)
DKRD	Diskette Read Data (floppy)
DKWDB	Diskette Write Data (floppy)
DKWEB	Diskette Write Enabe (floppy)
DMAL	Chip DMA request (chip)
DRA[8:0]	DRAM Address (DRAM, chips)
DRD[15:0]	DRAM Data (DRAM, chips)
DSR	Data Set Redy (rs232)
DTACK	Data Transfer Acknowledge (68k)
DTR	Data Terminal Redy (rs232)
E	Peripherial E clock (68k)
EXRAM	Expansion Memory Present
FC[0:0]	Function Control (68k),
FIRE0/FIRE1	Fire Button (joysticks)
HLT	Processor Halt (68k)
HSYNC	Horizontal sync (video)
INDEX	Diskette Index Hole (floppy)
INT[2,3,6]	Interrupt Requests (chips)
IORESET	I/O Reset
IPL[2:0]	Processor Interrupt Request (68k)
KBCLOCK	Keyboard Clock (keyboard)
KBDATA	Keyboard Data (keyboard)
KBRESET	Keyboard Reset (keyboard)
LDS/UDS	Upper/Lower Data Strobe (68k)
LED	Power On LED (filter on led)



YAM

Yet Another Mailer

2. rész

Sziasztok!

Sajnálatos módon nem tudom teljes egészében teljesíteni az előző számban ígérteket, azaz helyhiány miatt csak pár dologról tudok írni. :(Viszont üröm az örömben, hogy már elkészült a YAM magyar fordítása!!!!! Igaz, nem hivatalos, de használható! :)

A szerző Email címe:

<smith@MAIL.MATAV.HU>

(és a Yammal együtt fenn van a CD mellékleten...)

Most pedig folytassuk.....

Konfigurálás:

10. Lists

Ez a lap észrevételeim alapján verziónként eltérő, most a V2.0p6 verzióban levő lehetőségekről írok!

Folder list: A kapcsolókkal meghatározhatjuk, hogy a dossziélistában (főablak) milyen információkat szeretnénk látni.

- Folder: A dossziék nevei, ezt nem lehet kikapcsolni. :)

- Total: A dossziéban levő összes levél száma.

- Unread: A még el nem olvasott levelek száma.

- New: Az új levelek száma.

- Size: A dossziéban levő levelek összmérete byte-ban.

Message list: Az üzenetlistában látni kívánt információk kapcsolói.

- Status: Állapot, ezt sem lehet kikapcsolni.

- Sender/Recipient: Feladó vagy címzett, a dosszié típusától függ.

(Például a kapott leveleknél egyértelmű, hogy nem a címzett, azaz mi leszünk feltüntetve. :)

- Return address: A levél Reply-To mezője, ha eltér a feladótól. Egyébként a mező üresen marad!

- Subject: A levél tárgya.

- Message date: A levél dátuma, amikor íródott.

- Size: A levél mérete.

- Filename: A levelet tartalmazó állomány neve.

Use fixed font: Ezzel a kapcsolóval engedélyezzük a fix szélességű font használatát, melyet a MUI-beállítások/NListView lapon lehet meghatározni!

Ha emlékeim nem csalnak, a V2.0p4 verzióban volt egy "Fit" lehetőség, ami a kérdéses mezőt "széthúzta" annyira, hogy a benne levő összes információ látszódjon. A V2.0p6 ezt mindig magától megcsinálja!

11. Security

- PGP: Mielőtt ezt a részt elolvasnád, talán keresd meg az újságban a PGP-ről szóló cikket! Ezek után már minden érthető lesz. :)

- PGP path: Az installált PGP futtatható állománya(i)-nak az elérési útvonala. A YAM automatikusan felismeri, melyik verziószámú PGP-t használod!

- Your PGP key ID: A te saját PGP kulcsod, melynek segítségével visszakódolja a neked küldött titkosított leveleket. Valószínűleg nem sok választási lehetőséged van, hacsak nincs több titkos kulcsod. :)

- Encrypt to self: Ez a kapcsoló arra lenne jó, hogy a titkosított küldendő leveleket utólag még el tudjuk olvasni. Nekem nem nagyon akart működni PGP V5.xx-el. :(

- Anonymous mail: Névtelen levelek! :)

- Re-mailer: Névtelen levelek küldéséhez használandó szerver címe. A levél fejlécéből törölve az adatokat, a tényleges címzetthez küldi tovább a levelet.

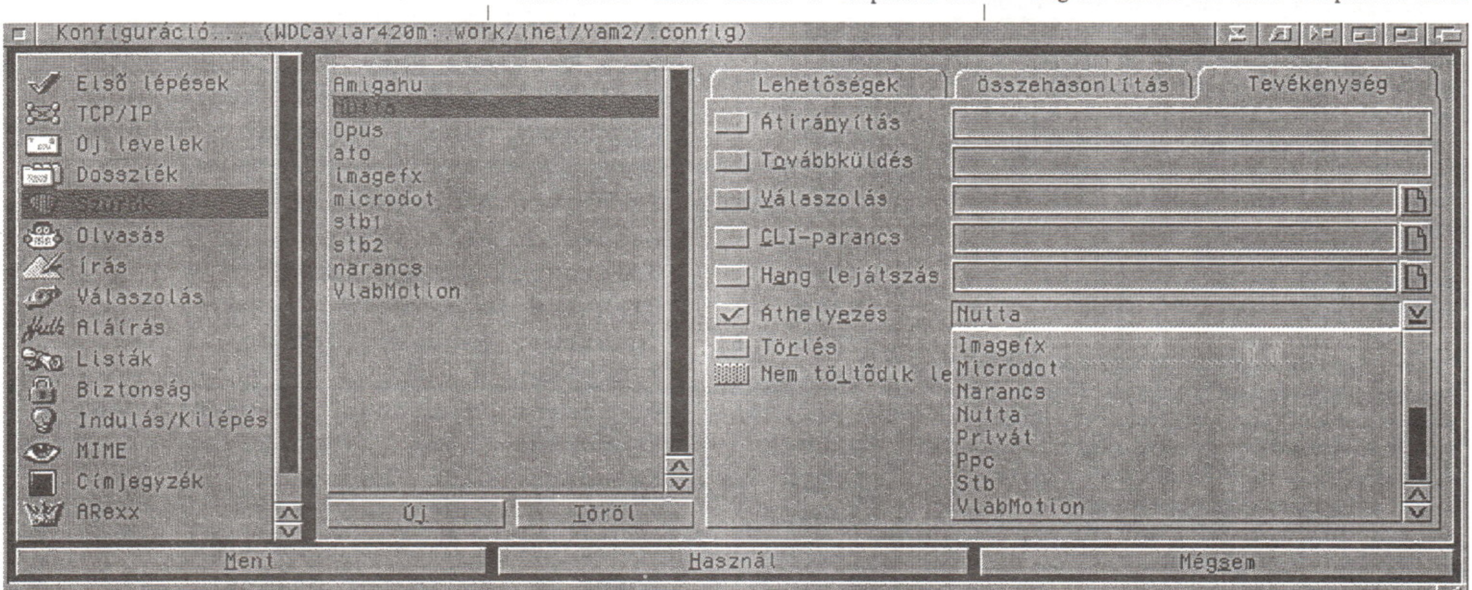
- Header field: Névtelen levelek fejlécének első sorába kerülő szöveg. Egy speciális karakterlánc a "%s", mely a címzett címére cserélődik!

- Logfiles: Események naplózása.

- Path: A napló állomány elérési útvonala.

- Split logfile: Ha bekapcsoljuk, akkor a YAM minden hónapban új naplót kezd!

- Log all events: Ha nincs bekapcsolva akkor



csak a levelek küldése/fogadása lesz naplózva.

- Mode: Naplózás módja, három lehetőség van, de nem értem az összefüggést az előző ponttal!? :)

- None: Nincs naplózás.

- Normal: Fontosabb események naplózása, mint pl. levelek küldése/fogadása.

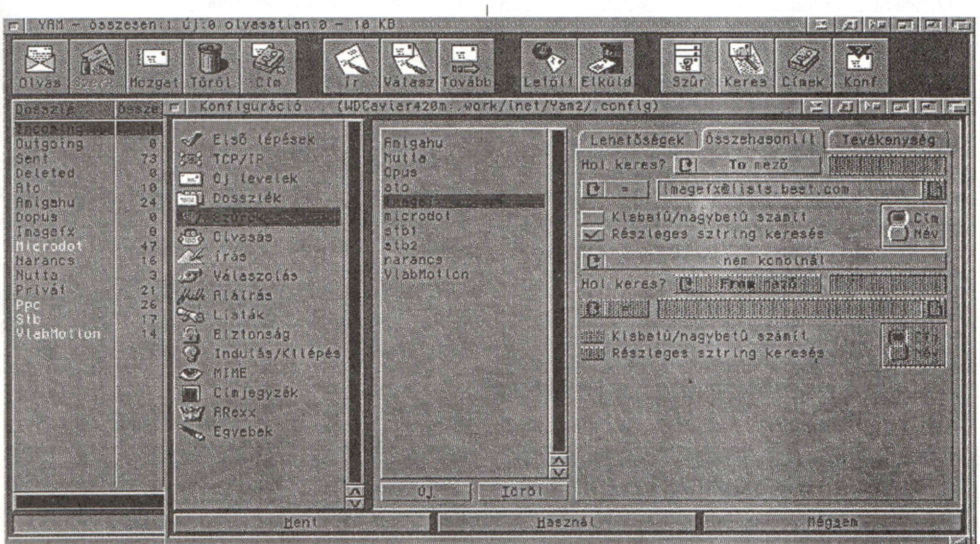
- Verbose: Részletes naplózás.

12. Start/Quit

A program elindulásakor és kilépéskor pár dolgot automatikusan elvégez, ha itt engedélyezzük.

- On program startup: Avagy induláskor.

- Load all folders: Az összes dosszié indexét betölti, a dosszié-listában azonnal látható lesz pl. a levelek száma, a dosszié mérete, stb... Szerintem nem érdemes bekapcsolni, mert sok dosszié esetén nagyon sok időt elvesz, arról nem is beszélve, hogy feleslegesen foglalják a memóriát az indexek. Több memória, erősebb processzor esetén meg úgyis pillanatok alatt



betöltődik a kérdéses dosszié indexe, amikor szükség van rá!

- Mark new mail as unread: Ha előzőleg úgy léptünk ki a programból, hogy voltak új, még el nem olvasott leveleink, akkor ennek a kapcsolónak a segítségével ezek állapotjelzése New-ról (új) Unread-re (olvasatlan) változik!

- Delete old mail: Minden dossziéban a meghatározott időtartamnál régebbi leveleket törli!!! (Lásd: "Beállítások/Folders/Max. age")

- Remove deleted mail: A Deleted (törölt) dosszié, vagy még szebben mondva, a szemetes ürítése. :)

- Check birthdates: A program végignézi a Címjegyzékben, hogy melyik barátunknak/üzleti partnerünknek van ma a születésnapja. (Lásd később!)

- Send mail in outgoing queue: Megnézi, hogy van-e a küldendő dossziéban levél és megkérdezi, hogy el küldje-e ezeket. Ez az opció csak Online módban (InterNet kapcsolat közben) működik!

- Download new mail: Csatlakozik az aktív POP3-szerverekhez és letölti az új leveleket. Ehhez is kell, hogy Online módban legyünk! Ez és az előző opció is ideiglenesen letiltható ha CLI-ből indítjuk a programot a "NOCHECK" paraméterrel!

- On program termination: A program kilépése előtt. Itt három lehetőség van, amik az előző felsorolásban is megtalálhatóak. Helytakarékosság céljából nem írom le mégegyszer, mivel ugyanaz a jelentésük!

13. MIME

Na mi is ez? Multipurpose Internet Mail Extension, vagyis Többcélú Internet Levél Bővítés. (Jól fordítottam? :)

A lényege, hogy egy másik levelezőprogramban vissza tudjuk fejteni a levélhez csatolt állományokat, mely lehet szöveg, kép, videó, program, stb...

Miért van erre szükség? Már az előző részben említettem, hogy a legtöbb SMTP szerver csak 7 bitet kezel, a 8.-at levágja! Az ebből eredő problémák elkerülésére (is) született meg a MIME formátum, mely úgy kódolja a csatolt állományokat, hogy gond nélkül el lehessen küldeni.

Kétféle kódolási eljárás létezik, Quoted-printable és Base64. Az első főleg olyan szövegállományoknál alkalmazható melyek sok-sok speciális (pl. ékezetes) karaktert tartalmaznak, a másodikat a nem szöveg állományoknál szokás alkalmazni.

Erről még olvashatsz a levélírásnál, most inkább nézzük, miket lehet ezen a lapon meghatározni. Ki gondolta volna, ez a lap arra való, hogy minden egyes MIME-típushoz a megfelelő megjelenítő programot hozzárendeljük! :)

- MIME viewers: Ebben a keretben rendelhetjük hozzá a megfelelő formátumhoz a megfelelő programot, a bal oldali listában láthatóak a meghatározott formátumok. Ugye mondanom se kell, mire jók az "Add" és "Del" gombok... :)

- Attachment type: A csatolt állomány típusa, amihez a programot hozzárendeljük. A következő lehetőségek választhatóak a keret jobb oldalán levő gombbal: (De használható például(!!!) a image/#? is, vagyis az összes képformátumra vonatkozik!)

- text/plain: sima szöveg

- text/html: html-formátumú szöveg

- text/x-aguide: AmigaGuide-formátum

- application/octet-stream: bármilyen formátum, ha nem tudjuk, milyen, akkor érdemes ezt alkalmazni

- application/rtf: rich text formátum

- application/x-lha, x-lzx, x-zip: tömörített állományok

- image/jpeg, gif, png, tiff, x-ilbm: képformátumok

- audio/basic: nyers hangállomány

- audio/x-8svx, x-wav: IFF vagy WAW formáutmú hangállomány

- video/mpeg, quicktime, x-anim, x-msvideo: videofilmek

- message/rfc822: ???

- Extension: Az állomány kiterjesztése, ami alapján a program azonosítja! (pl. jpg, iff, waw, mov, mpg, stb...)

- Viewer: Az adott formátumhoz tartozó megjelenítő program neve, teljes elérési útvonallal! Fontos!!! A sor végére (ill. a megfelelő helyre) írjuk be a "%s" szöveget, mely az állomány nevére cserélődik.

(Az idézőjelek elhagyhatóak, de érdemes azt is odaírni, így nem lesz gond a szóközt tartalmazó nevekkel!)

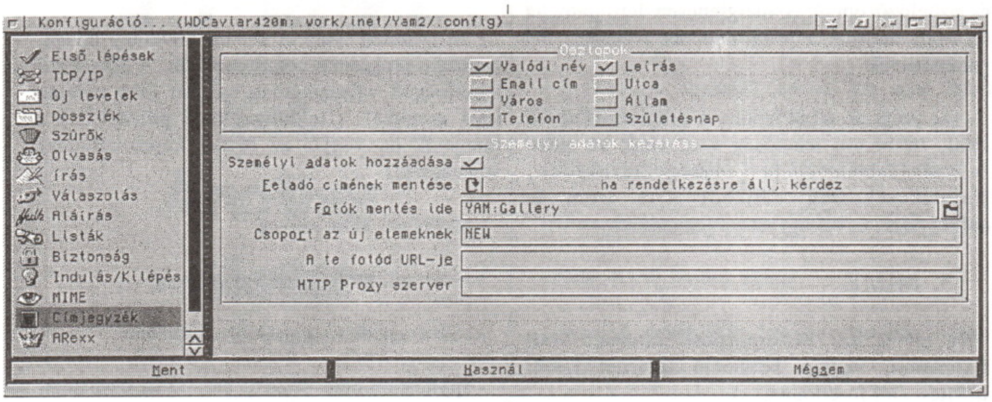
- Default viewer: Alapértelmezett megjelenítő program (pl. MultiView), melyet a fent meg nem határozott állományoknál alkalmaz a program. (lásd még "Viewer")

- Identify binary attachments: Néhány levelezőprogram mindig az "application/octet-stream" formátumot alkalmazza a csatolt állományok kódolására. Ha ez kapcsoló ki van pipálva, akkor a YAM az ilyen állományokat megpróbálja a kiterjesztés alapján azonosítani, s

így a megfelelő megjelenítő programot hozzárendelni.

- Paths: Levél írásánál/olvasásánál a csatolt állományok hozzáfűzése/kifejtése egy állománykérdező megnyitásával kezdődik. Ezek alapértelmezett(!) útvonalait lehet itt meghatározni.

- Decode files to: ide fejti ki a csatolt



állományokat

- Attach files from: innen fűzi hozzá

14. Address book

- Columns: A címjegyzékben látni kívánt mezők kapcsolói.

- Real name: a felhasználó ...valós neve

- Email address: ...email címe

- City: ...lakóhelye

- Street/Country: utca/ország

- Date of birth: ...születési dátuma (lásd: Start/Quit - Check birthdates)

- Phone: ...telefonszáma

- Description: ez egy megjegyzés, pl. "Amigás Levelezőlista" :)

- Add personal info: Ez egy nagyon jó lehetőség, ha lehet, kapcsoljátok be! :) Ezután minden egyes elküldött leveledhez egy extra fejléc adódik, mely tartalmazza a Te személyes adataidat. (pl. postai cím, telefonszám, születésnap, honlap, ahonnan a képed letölthető stb...)

Ha a címzett is YAM-ot használ, akkor a leveledből azonnal el tudja menteni ezeket az adatokat az ő saját címjegyzékébe. A kapcsoló aktiválásán túl természetesen készíteni kell egy bejegyzést a saját címjegyzékünkben, ami tartalmazza az adatainkat, ezt a YAM az Email címed alapján fogja megtalálni!

- Save sender address: Ez az opció szorosan összefügg az előző ponttal, az ott említett extra fejléccel ellátott levelek érkezésekori teendőket lehet vele meghatározni, vagy pedig automatikus Email cím mentést.

- Never: soha nem ment semmilyen információt

- Ask before: ha az Email cím elmenthető, akkor rákérdez

- If info available; ask: ha személyes információk is vannak, akkor rákérdez

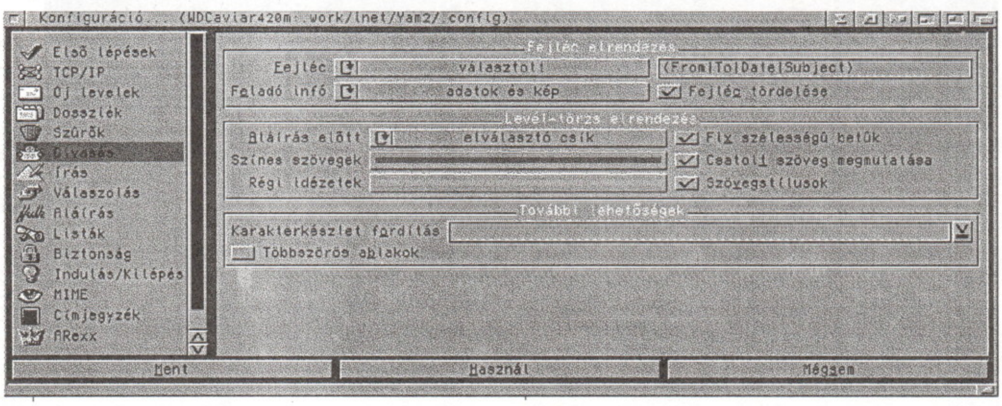
- If info available: ha személyes információk is vannak, automatikusan menti

- Always: minden új Email címet automatikusan tárol

- Save photos in: A levelezőpartnereink fotóinak tárolási útvonala, a jobb oldali gomb megkönnyíti a kiválasztást.

- Group for new entries: Az újonnan mentett Email címek csoportjának (lásd: "Address Book") azonosítója a címjegyzékben, ha még nem létezik, akkor a program létrehozza!

- URL of your picture: A fotódat tartalmazó web-cím, ami automatikusan a leveleid fejlécéhez adódik ha az "Add personal info" engedélyezve van.



(pl. "http://www.yam.ch/gallery/BECK_Marcel.gif")

- HTTP Proxy server: Ha csak Proxy-szerveren keresztül tudod az InterNet-et elérni, akkor ide kell beírni ennek a szervernek a címét. Különben nem fog működni a fotó-letöltés és az új verzió ellenőrzése!

15. ARexx

Szerintem nagyon kevés Amigás van, aki nem tudná, mi is az Arexx nyelv, de eme kevés ember kedvéért nagyon röviden elmondom, mi a lényege.

Az ARexx az AmigaOS belső programnyelve, célja főleg az, hogy az Arexx-et támogató programok egymással tudjanak kommunikálni, illetve tudják egymást vezérelni. Minden ilyen program rendelkezik egy ARexx-porttal (kapuval) és saját parancsokkal, amiket erre a portra kell küldeni.

Tehát a YAM is tud más programokat (pl. egy Browsert; Böngészőt) vezérelni, és a YAM-ot is lehet ARexx script-ekkel vezérelni, melyeket más programok elindíthatnak. Az ARexx script-ek sima szövegállományok, mint az AmigaDOS-scriptek. Az utolsó részben fel lesz sorolva a YAM összes ARexx parancsa és néhány példa script-et is megpróbálok összehozni. (Egy már van! :)

Ezen a konfigurációs lapon a YAM által elindítható ARexx és AmigaDOS script-eket lehet beállítani. A listában van 10 script, melyek a főablak Scripts menüjében tűnnek fel és jópár "történés" is fel van sorolva.

- 'Scripts' menu entry X: Ez a főablak menüjében feltűnő script-ek neveit helyettesíti, ha nincsenek megadva. Az "X" 0-9 lehet, ami ugyebár 10 script. Ha egy ilyen bejegyzést választunk ki a listában, akkor a lejjebb elhelyezkedő "Name" keretben megadhatjuk a script menüben olvasható nevét. Tehát ez csak egy azonosító, nem a tényleges script neve!!!

Lássuk, milyen eseményekhez rendelhetünk még hozzá scripteket (ezeknél a "Name" keret le van tiltva, mivel nem lehet átírni a szövegeket). :(

- Program startup: a program indulásakor

- Program termination: a program kilépésekor

- Before getting mail: levelek letöltése előtt

- After getting new mail: levelek letöltése után

- With each new message: minden egyes új levélnél

YAM [2.]

- Before sending mail: levelek elküldése előtt

- After sending mail: levelek elküldése után

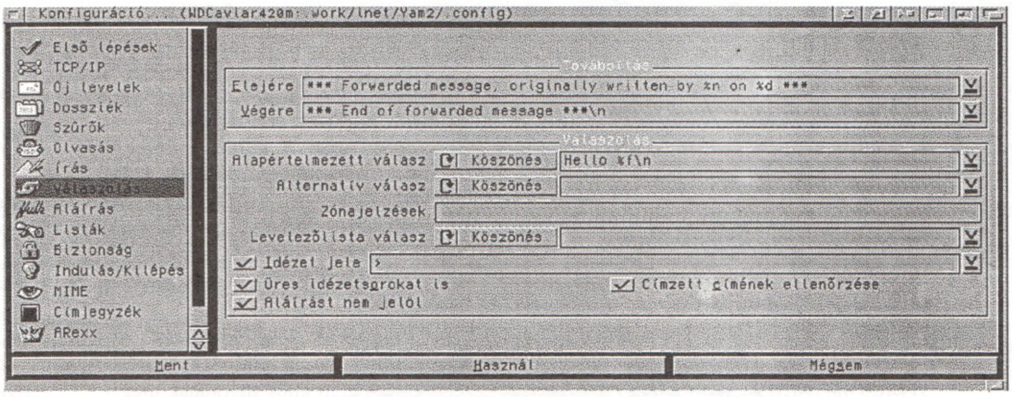
- When reading a message: egy levél elolvasásakor

- Before writing a message: egy levél megírása előtt

- After writing a message: egy levél megírása után

- When double-clicking an URL: ha egy levél szövegében egy web-címre klikkelünk(!), ez a legjobb :)

Én találtam a REXX: könyvtáramban egy "GotoURL.yam" nevű script-et, amit ide beírtam. Működik IBrowse-zal, Voyager-rel és AWeb-bel is, csak azt nem tudom, hogy telepítéskor került-e oda, vagy már régebbről megvolt!? :)



A "Name" keret funkcióját már említettem, a mellette levő gombbal lehet meghatározni, hogy ARexx vagy pedig AmigaDOS script-et akarunk-e elindítani.

- Script: Ide kell beírni a script tényleges nevét, teljes elérési útvonallal együtt. (pl. "Rexx:YAM/StartNet.rexx")

- Open console window: Kimeneti ablakot (konzolt) is nyit a scriptnek.

- Wait for termination: Megvárja a script befejezését. Például levelek letöltése előtt utasítjuk a Miamit, hogy kapcsolódjon a Net-re. Ekkor meg KELL várni, hogy befejeződjön a művelet, ellenben a GotoURL (web-címre ugrás) végét nem fontos megvárni, tehát ennél kikapcsolhatod.

16. Miscellaneous

Itt kapott helyet a "vegyesfelvágott", vagyis mindenféle mókás dolgot állítgathatunk. :)

- Directory for tempfiles: Miközben a YAM dolgozik, néha átmeneti állományokat kell használnia. Ezek útvonalát kell megadni itt, ez elegendő memória esetén a "Ram:" legyen. (vagyis a "T:" könyvtár, ami alapesetben a "Ram:T"-hez van rendelve/assign-olva)

Ha 2Mb vagy kevesebb szabad memóriád van, akkor viszont érdemesebb a winchester egyik könyvtárát megadni, így nem lesz probléma egy nagyméretű üzenet feldolgozása közben sem!

- Mailbox status appicon: Ha fut a YAM, a Workbench-en feltűnik egy állapotjelző ikon is, mely tájékoztat a postaládában levő levelekről (új, elolvasott, stb...). Ennek a pozícióját lehet a PositionX/Y keretekben megadni.

Ha valakit zavarna ez az ikon (mint pl. engem is! :), akkor egy kis csellel el is lehet tüntetni! Nevezd át a "YAM:Icons/" könyvtárban a "new.info", "old.info" és "empty.info" állományokat bármi másra, pl. mindnek a végéhez hozzáírsz egy "_" jelet! :)

- Closegadget iconifies program: Alapesetben az ablak-bezáró gomb vagy az "ESC" billentyű a program kilépését eredményezi. Ha ez a kapcsoló aktív, akkor a kilépés helyett ikonállapotba teszi a programot.

- Confirm deletion of [xx] or more messages: Ha bekapcsolod, akkor az [xx] helyén levő gombbal meghatározott számú (vagy több) levelek törlése előtt egy kérdező jelenik meg, hogy komolyan gondolod-e a dolgokat. :)

- Remove messages immidiatelly: Ha bekapcsolod akkor a törölni kivánt levelek azonnal törlődnek!!! Egyébként pedig a "Deleted" dossziéba kerülnek. Az már más kérdés, hogy ezt a dossziét mikor üríted. (lásd még: előző pont!)

- Save sent messages: Bekapcsolva, az elküldött levelek a "Sent" dossziéba kerülnek, egyébként pedig törlődnek. (lásd még: előző két pont! :)

- Message tracking: Levél nyomonkövetése. Ha egy levél küldője visszajelzést szeretne kapni, hogy mi is történt a levelével, itt határozhatjuk meg, hogy a különféle történések esetén milyen módon informálódjon a feladó!

Minden oszlopnál nyégyféle lehetőség közül választhatunk, ezek a visszajelzés típusai:

- Ignore: A kérés figyelmen kívül lesz hagyva és semmilyen visszajelzés nem történik!

- Autodeny: A feladó kap egy visszajelzést, hogy nem akarunk semmilyen visszajelzést küldeni. :)))

- Accept: A feladó kap visszajelzést arról amiről szeretne.

- Ask user: Te választhatsz az előző három lehetőség közül!

És az (ugyancsak) négy oszlop, ami a történéseket tartalmazza:

- A kérdéses levél ...el lett olvasva és/vagy meg lett válaszolva,

- ...tovább lett küldve elolvasás nélkül,

- ...kérdezés nélkül törölve lett,

- ...meg lett szűrve, így lehet, hogy törölve lett. :)

Egy példa a jobb megértés kedvéért: A Delete-Accept "rácspont" van kiválasztva és kapunk a Józsitól egy levelet. Mivel a Józsit nagyon utáljuk, ezért a levelét azonnal töröljük, de erről ő automatikusan kap egy visszajelzést! :)

- Send at once: Ha épp Online-módban (InterNet kapcsolat közben) vagyunk, akkor a visszajelzés azonnal elküldődik (persze csak ha engedélyeztük), egyébként pedig a "Küldendő" dossziéba kerül!

- XPK/LhA settings: Tömörítő programok meghatározása. Sok embertől hallottam, hogy az xpkmaster.library miatt a YAM ezen a lapon lefagyott! Vigyázz! :)

- Packer: Az xpk-tömörítő típusa, mellette pedig a tömörítés hatékonysága %-ban. A nagyobb szám jobb, de lassabb tömörítést eredményez. Ezt a tömörítőt használja a program a "Compressed" dossziéknál. (Lásd: "Folders/Mode")

- Pack/protect: Mint az előző pont, de ez a "Compressed with password" típusú dossziéknál lesz alkalmazva. Éppen ezért csak azok a tömörítők lesznek felsorolva amik tudják a jelszóval-tömörítés módot!

- Archiver: Itt a csatolt állományok tömörítéséhez alkalmazandó program meghatározása történik. Ezek lehetnek pl. LhA, LzX, Zip, stb... A jobb oldali gombbal pár speciális változót írhatunk az opciók közé, a "%a" az arhívum neve, a "%f" a tömörítendő állományok nevei és a "%l" a lista neve, ami tartalmazza a állományneveket.

Sajnos itt a vége a rendelkezésre álló helynek, de ne csüggedjetek, a következő részben bepótoljuk az elmaradást! 8-) Próbáljon meg az vigasztalni, hogy egy remek cikket is olvashatsz a PGP-ről, hála Stef-nek! ;)

A viszontlátásra!

- QXY -

Szijjasztok!

Igen tisztelt Mr.Z barátom megkért rá, hogy írjam meg helyette az AmIRC-cikk második részét, mivel ő sajnálatos módon nem tudja megcsinálni. Én ennek örömmel teszek eleget, és bár az előző részben megszokott stílust úgysem tudom utánozni, azért remélem, ugyanolyan szívesen olvassátok el ezt is. :) Mr.Z "utasítására" ez a rész a menükkel és az AmIRC egy-két beállításával fog foglalkozni. Jah még olvashattok a DCC-ről is!

AMIRC

(2.)

1. Az AmIRC menüi

(csak a legfontosabbak!)

- **AmIRC/Select Server**: Az előző részben már említett szerver választó ablakot hívja elő.

- **AmIRC/Logging enabled**: Ezzel a menüponttal lehet a naplózást ki-be kapcsolni. A naplózás az összes ablak (csatorna, privát beszélgetés) tartalmát folyamatosan menti egy előre meghatározott könyvtárba.

- **AmIRC/Iconify**: A programot "ikon-módba" kapcsolja, ez a MUI egy speciális lehetősége. Ilyenkor a program fut tovább, de a képernyő és az ablakok bezáródnak!

- **AmIRC/Help**: A program guide file-ját jeleníti meg, ha a megfelelő helyre telepítetted. :)

- **AmIRC/Quit**: Ez vajon mi lehet? Ja megvan, a program elhalálozik... ;)

- **Windows/Channel windows**: Az al-menükben az összes csatornát felsorolja, melyekbe már beléptél. Ha kiválasztod valamelyiket, akkor a csatorna ablaka "előjön"!

- **Windows/Dialog windows**: Ez ugyanazt a célt szolgálja, mint az előző, csak épp a privát beszélgető ablakokra vonatkoztatva.

- **Windows/Window list**: Az összes ablakot (csatornák és privát) egy ablakban felsorolja, mindegyikhez hozzárendelve egy gombot. A gombok funkciója ugyanaz, mint az előző két menüpont al-menüi!

- **Windows/Channel list window**: Egy új ablakot nyit, melyben a szervertől lekérdezhetjük, milyen csatornák léteznek már. VIGYÁZZ!!! Ez a funkció eléggé leterheli a szervert, aminek az is lehet a következménye, hogy megszakad a kapcsolat a szerverrel! Tehát csak óvatosan... :)

Az ablakban fellelhető dolgok:

- **Minimum user count**: Csak azok a csatornák jelennek meg, melyekre ennél a számnál több felhasználó lépett be.

- **Pattern:** Egy AmigaDOS-minta segítségével lehet meghatározni, mely csatornákra vagyunk kiváncsiak. Például a "#?hu" csak a "hu" végződésű csatornakat jeleníti meg, melyek legtöbbje magyar! :)

- **Reread list**: A listaolvasás indítása! Csak óvatosan... :)

- **Join channel**: A listában kiválasztott csatornára lehet belépni segítségével.

- **List users on channel**: A kiválasztott csatornán levő emberek Nick-jeit is kilistázza.

- **Windows/Notify window**: Az AmIRC rendelkezik egy figyelő rendszerrel, melynek segítségével bizonyos időközönként leellenőrzi, hogy egy bizonyos személy felcsatlakozott-e az IRC-re. A listát bővíteni az "Add a nick" mezővel lehet, melybe értlemszerűen a keresett személy Nick-jét kell írni. A "Delete nick" gomb törli a listában kiválasztott Nick-et! A fenti "Check period" mezőben kell megadni másodpercben(!) azt az időt, mely elteltével megnézni hogy vajon IRC-el-e :) már a keresett személy.

- **Windows/Favorite channels**: A megjelenő ablakban levő listába az általunk kedvelt csatornák neveit beírva, a későbbiekben egy dupla-klikkel csatlakozhatunk hozzájuk! Az "add" mezőbe kell a csatorna neve (ne felejtsd el a #-et az elejéről!), a "Remove" gomb pedig törli a listából a kiválasztott csatornát.

- **Windows/DCC-Send window**: Az AmIRC természetesen tud DCC-zni is (Direct Client Connection -> Közvetlen Kliens Kapcsolat). Nade mi is ez??? Mint a neve is mutatja, közvetlen(!) kapcsolatot hoz létre két felhasználó között, akik az IRC-szervert megkerülve tudnak beszélgetni, illetve file-okat küldeni egymásnak! Az IRC-szerverre csak addig van szükség, amíg a kapcsolat létrejön, mivel a másik félre a Nick-je alapján hivatkozhatsz. A DCC létrehozásának a legegyszerűbb módja, ha begépeled a /DCC parancsot, mely után meg kell adni a következők közül valamelyiket és a másik felhasználó Nick-jét esetleg egyéb információkat (pl. file-név):

- **SEND**: File küldése, egy kérdezőben kiválaszthatod a küldeni kivánt file-(oka)t, vagy pedig megadod a parancs után.
- **MOVE**: Mint az előző, de nálad törlődnek a küldendő cuccok!
- **CHAT**: DCC-beszélgetés, ugyanaz, mint a "Query" csak gyorsabb, mivel nem az IRC-szerveren keresztül történik!
- **SCHAT**: Mint az előző, de jelszóval védett. Eléggé biztonságos, bár LE LEHET "HALLGATNI"!!!
- **GET**: Ha neked küldenek file-(oka)t, ezzel tudod fogadni.
- **RESUME**: Egy megszakadt file-küldést lehet folytatni!
- **LIST**: A folyamatban levő DCC-kapcsolatok listája.

A /DCC CLOSE Nick stb... megszakítja a DCC-t. Most már tudjuk, mi az a DCC, de a fenti parancsok megjegyzése és használata eléggé kényelmetlen. Ez a menüpont egy ablakot nyit, melynek segítségével a file-ok küldése nagymértékben leegyszerűsödik!

- **Send path**: A küldendő file-ok könyvtára.
- **Add**: Egy új file küldésének kezdete, a keretben megadott személynek.
- **Send/Move:** A küldés módja, vagyis hogy nálunk megmaradjon/törlődjön-e a file.
- **Reoffer**: A kiválasztott DCC-t újra "felajánlja", például egy megszakadt küldés után...
- **Remove job**: Egy folyamatban levő file küldést szakít meg!
- **Cleanup**: A lista "tisztítása". A befejezett, megszakadt file-ok eltűnnek a listából, csak az épp küldés alatt állók maradnak meg.

- **Windows/DCC-Receive window:** Ha nekünk szeretnének file-okat küldeni DCC segítségével, ezzel az ablakkal tudjuk a folyamatokat irányítani.

- **Receive path:** Az újonnan érkező file-ok tárolási könyvtárát határozhatjuk meg.
- **Get**: A kiválasztott file fogadásának indítása.
- **Resume**: Egy megszakadt file fogadásának folytatása! :)
- **Rename**: A kérdéses file-nak új nevet adhatsz, ha már lenne ilyen nevű cuccod...
- **Replace**: Ha már létezik ilyen nevű file, akkor azt felülírja!
- **Cleanup**: Lásd, DCC-Send-nel! :)

Még egy van, a "MIMEprefs", erről majd Mr.Z ír a következő részben... :)))))

- **Windows/DCC-Chat window**: Az összes DCC-beszélgetés fel van itt sorova, még azok is, melyeket már megszakítottunk. Az "Open" újra megnyitja, a "Close" pedig bezárja. A "Cleanup" a szokásos, a befejezett DCC-ket törli a listából...

- **Windows/Private Msgs window**: A kapcsolat kezdetétől az összes privát beszélgetés eltárolódik, és ebben az ablakban visszaolvasható. A "Clear the list" törli a listát.

- **Windows/Flush buffer és Save buffer** : Az aktív ablak (csatorna vagy privát) szövegtárát üríti ill. elmenti.

AMIRC [2.]

- **User modes/Marked AWAY:** Ha hosszabb időre távozunk a géptől, lehetőség van arra, hogy a nekünk privát küldött üzeneteket eltároljuk. Mikor visszaérünk, a program kilistázza az összes üzenetet az időponttal együtt, amikor kaptuk. Ezzel a menüponttal lehet váltani a “távollét” és “nem távollét” között. :)

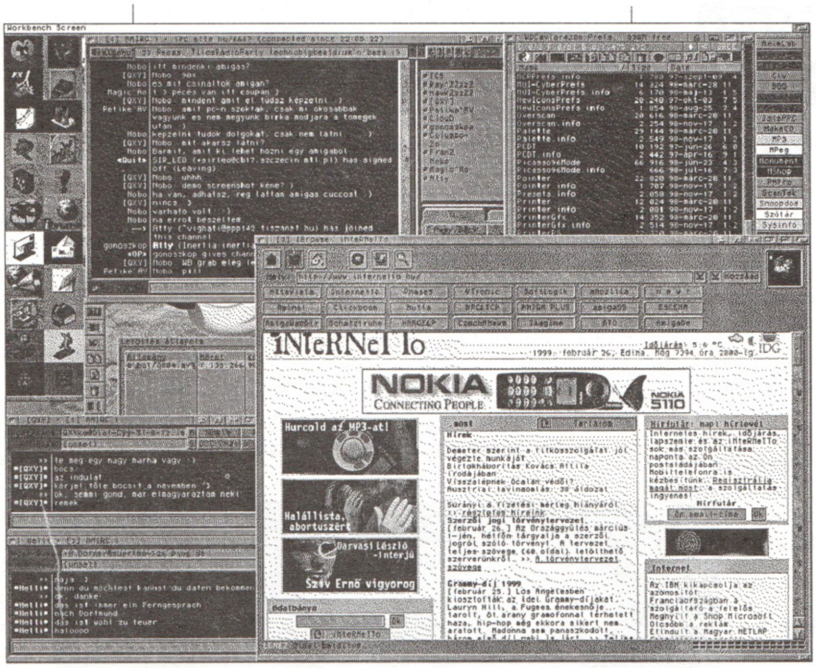
- **User modes/Auto rejoin on KICK**: Ha bekapcsolod és kirúgnak egy csatornáról, a program automatikusan visszalép a csatira!

- **User modes/Auto reconnect to server**: Ha megszakad a szerverrel a kapcsolat és ez a menüpont aktív, a program azonnal megpróbál újracsatlakozni!

- **User modes/Auto open dialog windows**: Ennek bekapcsolásával a privát beszélgető ablakok automatikusan megnyílnak, ellenben csak egy színes szöveg jelzi (az épp aktív ablakban), hogy valaki privát szeretne velünk csevegni.

- **User modes/Auto accept DCC-Chat requests**: Ha valaki DCC-beszélgetést kér tőlünk és automatikusan el szeretnénk fogadni a felajánlást, akkor kapcsoljuk csak be ezt is! :)

- **User modes/Auto accept DCC-Send requests**: Mint az előző, csak a file-küldésre vonatkozik. Ezzel óvatosan kell bánni, mert ha a megadott DCC-fogadó könyvtárban van már olyan nevű file, mint amit küldenek, akkor azt szépen felülírja a program! A megszakadt DCC-k folytatása se működik, ha aktív ez a funkció, mivel mindig az elejéről kezdi újra...



- **Settings/Setup**: Lásd 2. pont!

- **Settings/Lists**: Lásd 3. pont! ;)

- **Settings/Function keys**: Minden funkció-billentyűhöz 3 féle szöveget rendelhetünk hozzá (a Shift és a Control bill. együtt lenyomva lehet a másik 2-t aktiválni!), a szövegben lehetnek speciális karakterek, melyek a következők:

- **%u** = a kiválasztott felhasználó Nick-je
- **%c** = csatorna neve, ahova épp irkálgatunk
- **%n** = a Te Nick-ed! :)
- **%m és %a** = a csatin levő felhasználók listája (nemtom mi a különbség :)

- **Settings/Save settings:** Ezzel a menüponttal lehet az összes(!) beállítást elmenteni (pl. menü-kapcsolókat is).

- **Settings/Save settings on exit**: Bekapcsolásával a program kilépéskor automatikusan menti a beállításokat, érdemes használni! :)

Még sok-sok menüpont van, ami kimaradt, de sajna csak 2 oldal helyet kaptam, ezért inkább más fontosabb dolgokra térnék rá, remélhetőleg Mr.Z bepótolja a mulasztásom... :)

2. Beállítások

Nézzünk néhány beállítást, sajnos az összesre most nincs hely... :(

- **Messages**: Ezen a lapon néhány eseményhez állíthatunk be tetszés szerint szövegeket.

- **CTCP Userinfo**: Ha valaki Userinfo-t kér rólunk, a program ezt a szöveget küldi el. Ide lehet például Email címünket, gépünk konfigurációját beírni.

- **KICK reason**: Ha Te rúgsz ki valakit egy csatornáról, ez lesz a kisérőszöveg. (pl. “Isten veled...” :)

- **Exit**: Kilépéskor megjelenítendő szöveg.

- **New server**: Új szerverre való csatlakozáskor.

- **System reset**: Ha neadjisten Reset-elned kellene..... :)

- **Away**: Távollét mód jelzésére szánt szöveg. (pl. “Most nem vagyok itt!”)

- **Actions**: A felhasználó-lista alatti gombok beállításai, a “Label” a gomb szövege, az “Operation” pedig a gombhoz tartozó IRC-parancs. Összesen 96(!) gombunk lehet, speciális szövegeket itt is használhatunk (lásd Funkcióbillentyűk)!

- **Number of button pages**: Hány lapon helyezkedjenek el a gombok.

- **Logging**: Naplózással kapcsolatos beállítások.

- **Logfile**: Napló file neve teljes elérési útvonallal együtt.

- **Logfile directory**: Ebbe a könyvtárba mentődnek el a napló file-ok.

- **Log all channels**: Minden csatornát naplóz.

- **Log all dialog windows**: Minden privát beszélgetést naplóz.

3. Listák

- **Alias**: Saját IRC-parancsokat hozhatunk létre, az “Add new alias” segítségével írhatunk be újakat, a “Delete alias” pedig törli a listából a kiválasztottat. A formája PARANCS = SZÖVEG, például “/BE = /JOIN”, ezután a “/BE #amigahu” ugyanazt fogja jelenteni mint a “/JOIN #amigahu”! :)

- **Ignore**: Ez egy igen hasznos funkció, ha valaki zaklat, egyszerűen letilthatjuk a tőle érkező üzeneteket! Az “Add ignore” új bejegyzést hoz létre, a “Delete ignore” pedig törli a listából a kiválasztott bejegyzést. A keretbe a felhasználó Internet címe kell és nem a Nick-je!!! Ezt egy /WHOIS Nick parancsal tudhatjuk meg... Még 3 kapcsoló is van:

- **Text**: minden szöveget letilt

- **PrivMsgs**: privát üzenetek tiltása

- **CTCPs**: CTCP üzenetek tiltása (USERINFO, VERSION, stb...)

- **Hilite**: Ez is igen hasznos funkció, a listában felsorolt szavakat keresi a program a csatornán elhangzó szövegekben és ha talál egyet akkor az adott sort szinesen jeleníti meg! Például a Nick-ünk ide beírva, minden nekünk szóló üzenet szinesen jelenik meg. :)

Remélem, az “Add” és “Del” gombok magyarázatára nincs szükség...

4. Utószó

Khm, mit is mondhatnék!? :)

Eléggé összecsapott cikk lett, rengeteg fontos dolgot kihagytam, még az is lehet, hogy egy-két helyen hülyeséget írtam... Nézzétek el ezt nekem, így is lapzárta után lett leadva. :)

Ha van kérdés, természetesen Mr.Z-t és engem is zaklathattok!

- QXY -

Az AmigaVilág megjelenése előtt feltettem egy kérdést a magyar Amigások levelezőlistáján: mit szólnak hozzá, ha az ott időnként megjelenő elmésségeket megosztanánk olvasóinkkal is? Csupa egyetértő választ kapva vettem a bátorságot és kihalásztam két riportot, amelyek ugyan nem sok információt tartalmaznak, de jókat lehet röhögni rajtuk. A csúnya szavakat kicsillagoztam (remélem, az összeset). Az alább elhangzottak nem mindenhol találtak helyeslésre (a levlistán volt némi felzúdulás), de majd szépen mindenki saját véleményt alkot...

Két rettentően szubjektív Amigás történet

```
Subject:
Jumper'98 v2.1 final release
To:
AMIGA@SPIKE.FA.GAU.HU
```

Hello Népek!

Hát itt volna egy kis élménybeszámoló a Jumper'98-ról.

Gondolkodtam, hogy ékezettel írjam-e, de hát így teljes az élvezet ;).

Hajnal... éppen mallana a pitty, ha bele nem fagyott volna a cucc. A hátunk mögött 3 óra vonatozás, előttünk a 29-es busz. Kiszúrunk egy csapat lámát, láthatóan otthonosan mozognak Debrecen belterületén... Némi egyoldalú vita a buszsofőrrel a jegyek áráról, majd élvezhetjük is a helyi tömegközlekedés előnyeit (nem sok volt belőle) kb 15 percig. Ilyen lepukkant városrészt én még Ózdon sem láttam.

Buszmegálló után 10 perc gyalogturha, és meg is érkezünk a party színhelyére, egy ált. iskolához, valami Tócóskert környékén, ha jól emlékszem. Kint köd, az épületben is, nem akarnak beengedni 16:30-kor. (A nyitás 17:00-ra lett hirdetve.) Azt mondják, várjunk, amíg meg nem jön az illetékes elvtárs. Ok. Mi kinn fagyunk, néhányan érdekes módon bent, de bennünket legalább csak a hideg kínoz ;-).

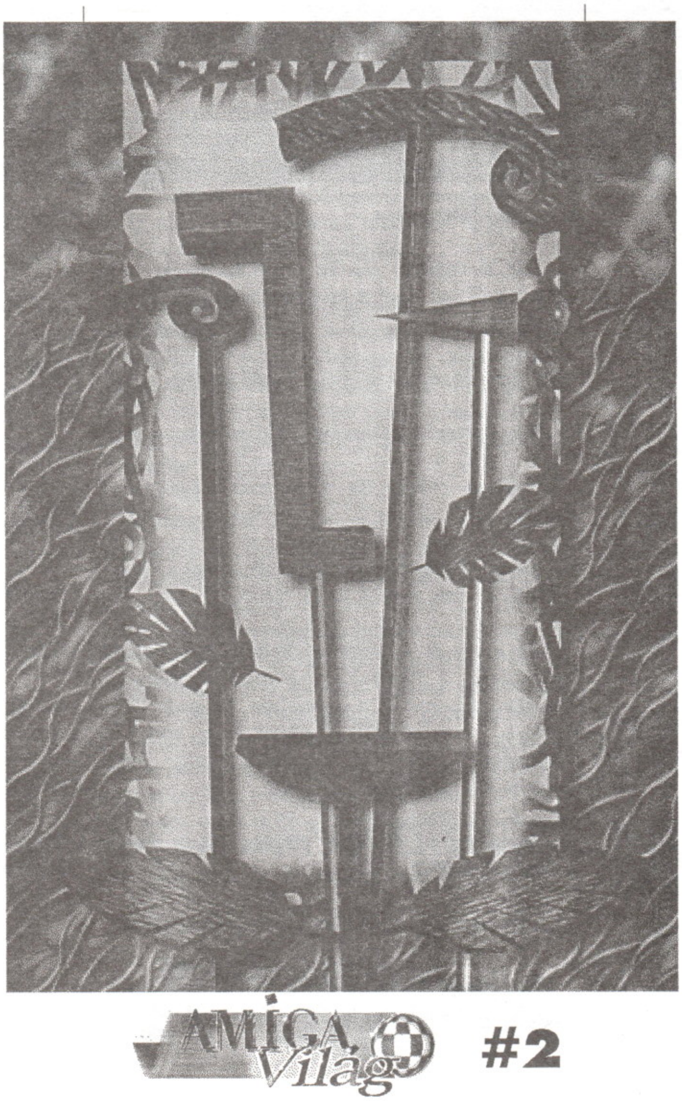
Nagy nehezen bejutunk az előtérbe, a lámák nyomulnak előttünk. Mindenkinek nagyjából átnézik a cuccát, hogy mit keresnek, nem tudom. Piát nem engednek bevinni (azért néhány ember egy guruló raklappal betol néhány kanna bort).

Bejutunk a terembe, ami kb 40x20 méter lehet. Közlik, nem mehetünk KI. Kissé agresszív érdeklődésünkre kifejtik az elméletüket: "Majd ha mindenki bejött, akkor kimehettek". Hogy ki az a mindenki, azt nem igazán tudták megmondani.

Így aztán behatolunk inkább. Hosszában asztalsorok, már néhányan mozgolódnak a placcon.

Az egyik sarokban 3 keyboard, meg egy orosz 20-30 csatorás mixer figyel néhány fanatikus és 2 ***tömlő társaságában. Az egyiknek igen betegen hunyorog a monitora. Hogy mit akartak a partyn , arra a 3 nap alatt nem sikerült rájönnöm.

Mindenesetre néha hallatszott valami midi muzax onnan, de leginkább egy ember ült az egyik keyboardnál, és egy fülessel a fején átszellemülten játszott valamit magában... Letelepedünk és körbenézünk.



15:29 Amigásnak nyoma sincs. Hmm. A lámák keresik a konnektort. Nincsenek egyedül. Ezért várattak odakint? Néhány perc után megjelenik egy szaki, és behúz egy mezei vasaló hosszabbítót. Nem elosztót, hosszabbítót... Népek rárabolnak mint az éhes kutya a szafaládéra. Öröm nézni, hogy tülekednek :-).

És igen! már fel is csendülnek a Quake effektek innen-onnan. Van, akinek Qukake logo a háttere, de van, aki kvékes pólóban feszít. Egyébként is volt pár érdekes ember. Átlagéletkor 15 év, a legfiatalabb talán ha 12 éves lehet.

Lassan gyűlnek a suxxerek, mint ujjamon a kelés. Oh, egy hirdetés az asztalomon: "A Winter-Net nem ismer lehetetlent, de a csodákra pár percet várni kell." A Win Commander tarol, az egyik NC "Big Daddy Laca" névre regisztrálva, 1024x768ban egy 14" es monitoron. És IGEN yezz! Linux alatt valaki Nortonnal másol!.

17.35 Megjelenik az Amigás szekció, DudeeG, dEn és barátaik személyében. Ideje átvennünk az irányítást. dEnék becipelnek két tonna hangfalat, a lámák rémüldöznek. Pedig még be sem kapcsoltuk ;). Néhányan előrelátóan elpakolják aktív speakereiket...

Agyunkba ötlik a gondolat: kellene egy amigás zászló. Hát legyen. Kiugrunk 18:15-kor lepedőt venni, persze nem találunk. Végül szerzünk csomagolópapírt, és röpke két óra alatt el is készül a logo. Zene ordít, képben vagyunk, amikor a felfüggesztés celjából egy elegáns csuklómozdulattal felhajítok egy széket a terem végén-közepén álló öltözőszekrények tetejére. Zászló fel 2 méter magasba, a siker frenetikus.

Éppen ideje volt, mert már kezdett idegesítő lenni, hogy jöttek muzaxot kórincsálni.

Lassan megérkezik a scene többi tagja. A Crimson Jihadnak egyenlőre csak a híre. Pedig állítólag már egy nappal hamarabb elindultak. Biztos valamelyik útszéli korcsmában dagonyáznak. Megjön Saca és Every is. Mit látok Every kezében??? Egy kamerát! woow! szörnyű gondolat fogalmazódik meg bennem... amit tett is követ.

Az elkövetkezendő napokban Chip, Warez és jómagam felváltva kínozzuk a résztvevőket bárgyú kérdéseinkkel. Félelmetes a társulat értelmi színvonala. Tisztelet a kivételnek. A wc igénytelen, a büfé hagyján.

Végre megerkezik a CJ. A hangerő megduplázódik. A *** kvékerek miatt meghiúsul a fun compó, mert ***nak csinálni bármit is. Pedig a mi csapatunk meg lett volna :(((Sebaj, a

kamerával megbosszuljuk.

Az amigás sarok totális káosz, de nálunk legalább van ÉLET. Megy az ökörködés, szopatjuk a népeket. Nekiállunk egy f**talicska mellett enni, bocs zabálni Chippel, és Dockyval. Sikeresen megbotránkoztatjuk a környezetet. Chip egy Juli sulit rögtönöz, dőlünk a röhögéstől... A nyamvadt lamer hogy félti melletünk a gépét. A hálókártyájának gonosz villogása valóban cselekvésre késztet... elmegyek, eltaposok egy két földön heverő elosztót...ScanDisk rulez.

A compok késnek, aztán a megjelentek is feledhető kategóriába sorolhatók. A lamer és wild compók igénytelenek, inkább visszamegyunk, és megnézzük a K****anyádat meg a PCService-t. Huszadszor is *****jóóó.

A riportokat rendületlenül készítjük, örök hála Everynek. Idézek belőle, mert nem tudom, hogy fogjátok megnézni.

FOR I=1 TO 6
Kérdés:
Fel tudnál sorolni néhány számítógéptípust ?
Válasz: Háááát PC, 486, Pentium....
Kérdés: Más ?
Válasz: Háááát...
Kösz....
NEXT I

Azért voltak műveltebbbek is. Mondtak Nintendót, Gameboyt, Segát...

A kamerával bemegyünk a büfébe, és a sajtóigazolványomat lobogtatva felvesszük, hogy és miből készül az a valami, ami később X lábai alatt megcsillan :)). Nincs szemmel látható különbség. Lassan be kellene digizni a felvett videoanyagot. Every mindent, elkövet, de az a szemétbánya nem akarja az igazat. Kétszer installál Win98at, aztán format. Így sem jó. Nincs hang. Kiszedjük a SCSI kártyát, és mit ád isten? Megjön a hang... Közben ráz az a *** ATX ház, a hangkártya, sőt a video is, amikor összedugjuk a géppel. Sebaj.

A win fél perc alatt őrületbe kerget. (Mit össze***unk azzal a ****ral.) Az Adobe Premier 5.0-ás ******** ***** ***** ******, nem komoly munkára való. Aki akkor látott, az tudja milyen idegállapotban voltam. Huh, nagyon fel***tam magam. Grrr. 8-10 órát görcsöltünk Warezzel, hogy legalább valahogy egyben legyen az anyag. Mindezt 800x600ban egy 20 éves Reuters monitoron, 40Hz-en. A szemünk olyan volt, mint a húsvéti nyúlnak.

No valahogy megpróbálom összegezni a történteket, mert egy kicsit szétszórt vagyok.

Tehát:

Helyszín:

Debrecen, Tócóskerti, vagy mifene ált. isk.

A gépterem kb 40x20 méter, oldalra nyílik a compo bemutató helyiség. A büféhez egy Aliens-ből lopott folyosón lehet eljutni. A wc-k tiszták, de lepusztultak, nem lehet az ajtókat bezárni, még kilincsre sem nagyon. Így egymás seggét fedezzük felváltva.

Aludni egy másik teremben lehet, ami ***** hideg. Lehet persze a compós teremben is addig, amíg nem kezdődnek meg a bemutatók. Ott legalább meleg van.

A nép:

Vegyes összetétel, az átlageletkor talán 17 lehet, de ez semmit sem mond, mert sok a 12-13 éves, és láttam 7-8 idősebb tagot is. Az értelmi színvonal az a bányászbéka ***** alatt van, sajnos.

És ezt nyugodtan kijelenthetem, mert NAGYON sok emberrel csináltunk riportot, de a kérdezettek legalább 60%a gamázni jött SAJÁT bevallása szerint. A látvány ennél is súlyosabb volt.

Az AMIGA tábor azért hozta a formáját. Lehettünk kb 30-40en, relatíve elegen, hisz nagyobb részt az aktív mag volt :)) mint ahogy a jónép meg is tapasztalhatta... Azok a *** csak ültek a gépnél, vagy kvékeztek, vagy NFSIII, vagy pornóképeket másoltak. A csirkés mpeg nagyon cool volt ;))).

Compora alig született anyag, a kb 400-as jelenlevőktől. (És még a Fun Compora sem jelentkezett senki. IGÉNYTELEN banda volt. MI A ****ÉRT jöttek akkor ?)

Szervezés:

Háááát. végül is rendbontás nem volt. DE. először nem akartak beengedni, utána meg ki nem addig amig mindenki be nem jött ??! Belépéskor átnézték a csomagokat, nem tudom mit kerestek. Sebaj, ez nem gond. Kaptunk egy viszonylag igényes kitűzőt, de csak alkoholos filccel lehetett ráírni. Az persze nem volt nekik. Hely volt elég, de a táp 1, azaz 1 db HOSSZABBÍTÓ, nem elosztó! volt.

Később a terem másik végében is láttam egyet. Ki is húztam, hadd örüljenek a lammák... oda lett a kvékpartyjuk. Ruhatár-szerűség középtájon volt, egy körbekerített mittudoménmiben. A büfét nem igazán tudom megítélni, hogy drága volt-e, de a végén 21 kóla 400 Ft volt. Ez már nem túl olcsó. Hangosbemondót nem hallottam, igaz, mi nyomtuk a legdurvábban a zenét, hála dEnnek, dudeeGnek no meg a CJnak. Így aztán az aktuális compók hírei csak úgy terjedtek, mint a magyar népmese... szájtról szájtra.

A szavazás aránylag rendben ment, bár néhányan ott hevertek a színpadon ez senkit sem zavart. legfőképpen őket nem :) Sajnos az értékelést nem állt módomban megtekinteni, mert reggel 7.00 órára tették. Sokan távoztunk olyan 5 óra magasságában. Hmm. hát nagyjából ennyi.

KÖSZÖNET AZ ALÁBBIAKNAK FELEJTHETETLEN KÖZREMŰKÖDÉSÜKÉRT, AKIK NÉLKÜL FELE ILYEN JÓL SEM ÉREZTEM VOLNA MAGAM ;)

Every - kösz a kamerát
Chip^TFF
dEn
dudeeG
NG^CJ
Saca
Warez
X-Daemon és még sokan másoknak, többek között a tibeti lámáknak

- Sau -
from #Amigahu
AVIDP@Freemail.c3.hu
alias Peter Balogh
Az AMIGA Csoport tagja... ;)

A MÁSIK RIPORT...

```
Subject:
Blackie's quest - Fuck Ya Party #1
To:
AMIGA@SPIKE.FA.GAU.HU
```

Helló helló Blackie rulez on da keyz, azaz itt a Fukja party report. - Báj mí. Mivel nem igazán jelent meg itt egy result sem, hát én megejtek egyet - a sajátom.

Egyszer régén egy messzi messzi galaxisban...

Volt egy Fölt nevű bolygó,ami a Nap nevű csillag körül keringett, és ezen a földön volt egy kicsi ország, nevezzük egyszerűen Magyarországnak. Ebben az országban volt egy Eger nevű város és micsoda véletlen: ott lakott egy Blackie nickű Amiga júzer.

Nos, ez a user úgy gondolta, hogy ő bizony elmegy erre a partyra,mert ott sok más hasonló őrültel is találkozhat.

Felhívta a Stone nikkjű - szintén Amigás - haverját a hasonló bolygó hasonló ország Nagyvisnyó-i lakost,aki felajánlotta,hogy a vonat helyett menjenek a 601-es Turbo Special terepjáróval.

Sajnos a party előtti napon elkezdett szakadni az a ku*** kib****** sza***** ga*** ba*****anyjú hó,amiben a 601 TS sajnos elakadt (Nagyvisnyó erősen hegyes vidék, főleg hóeltakarítás nélkül).

Így szombat hajnalban (5:30), amikor is Stone beérkezett a tőlem kb 3 km-re lévő buszmegállóba, Blackie egy hihetetlen tulajdonságokkal rendelkező Simson Enduro Sport Special nevű járművel elindult, hogy Stone-t elszállítsa a Blackie HQ-ra - ofcoz,hogy ne egyedül cipekedjen.

Amíg a kb 20 cm-es hóban elküszködött a a 3 Km -re levő megállóig, elátkozta a Mikulást a szakállával együtt es erős utalásokat tett arra hogy mit és hol rázzon legközelebb ami így hangzott: *#(Censored by freemail.c3.hu)#*

Miután elérte a célpontot,felvette a Simson ENduro SS jármű fedélzetére,és immáron a

jobban kitaposott főútvonalat választotta a kertekalja ösvény helyett, hiába nem volt se jogosítványa, se biztosítása - a bukósisakról nem is beszélve.

Személyi Igazolványát szándékosan felejtette otthon, mert így legalább nem tudják elvenni a Rendőr névre hallgató csúnya szürke gonoszok.

Blackie HQ 05:55

Blackie - Ba**** meg a bü*** ku*** annyját,ezt már nem érjük el! (Enyhe célzás a helyijárat menetrendjére.)
St0ne - Mikor megy a következő ?
Blakcie - Fél óra...

Az elkövetkező fél óra a csomagok téliesítésével telik el. (értsd: nejlonba csomagoltunk mindent, amit lehetett, és így a 60 cm magas torony Amiga marha jó szánkó lett.)

Blackie - Ez a 60 cm magas torony Amiga marha jó szánkó lett mi?
Stone - Ja..

Miután megegyeztek, elindultak a gonosz 6:38 as helyijárat aktuális leszállóhelye felé.

Amikor odaértek sok sok szenvedés árán, kiderült, hogy a 6:38-as helyijárat valószínűleg nem fog 6:38-kor elindulni a kegyetlen Egri Máv pályaudvar felé.

Blackie - A francba ez nem fog 6:38-kor elindulni a kegyetlen Egri Máv pályaudvar felé...
St0ne - Ja..

Blackie ezek után megpróbált takszit hívni erre a kietlen tájra.

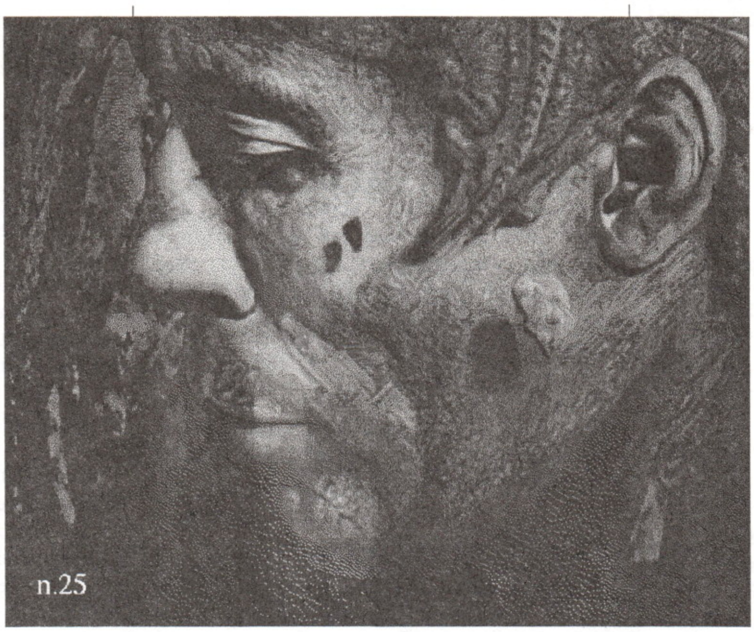
City táxi - Sajnos nem tudok autó küldeni,esetleg egy fél óra múlva ...
A bü*** ku*** anyád te ki hü*** ri****!!!!
Blackie - Áhh az nekem késő, nem tudna más cégnek átpasszolni a rendelést ?
City táxi - Sajnos nem...
- (lásd pár sorral feljebb)
Blackie - Kösz pá szivem..

Hallótessékpantataxijóreggeltkívánok!
Blackie : 'reggelt, kérek egy autót az x-re..
Központ : Keresek x-re ....
Központ : Senki ?
Központ : Sajnálom, de nincs szabad autóm..
Blackie : *(Censored by freemail.c3.hu)*

Driiiiing !
- Eged Táxi jóreggelt kivánok!
(Hmm kellemes hangja van, helló aranyom...)
Blackie - Jó reggelt édes... ööö izé, kisasszony, szeretnék egy autót kérni az x-re.
Bébi - Azonnal keresek!
Blackie - Köszi! - Na ez már bíztató..
Bébi - Sajnos nincs szabad autó, de ha lesz is, akkor is fél óra, mire kiér a havas utak miatt.
Blackie - :(

Ígyjárás után visszatértem a busz stopba, és örömmel láttam, hogy a gonosz 6:38-as helyijárat 6:55-kor már el is indult a városba.

Az utazás jobbára zökkenőmentesen zajlott, leszámítva azokat a kisebb akadályokat, mint egy 60 és a halál közötti korú öregasszony lerugdalása a buszról (letegezett), illetve egy két év körüli gyermekkorú lény kilapítása. (Hát nem ráraktam véletlenül a 60 cm magas torony Amigát? :)))



A kegyetlen egri Máv pályaudvar jegypíztáránál a következő beszélgetés zajlott le köztem és a kegyetlen egri Máv pályaudvar jegypíztárosával:

Blackie - Kezit tsókolom, mikor megy a következő vonat Pástre?
Kezitcsókolom - 7:17 aztán 10:30.
Blackie - A 7:17 -es ideális lesz kérek két 66%-os jegyet.
Kezitcsókolom - Akkor IGYEKEZZENEK MERT EGY PERC MÚLVA INDUL A VONAT!!!
Mé nem ezzel kezdted bazmeg?!
Blackie - Ide velük!!

(Apró megjegyzés : a jegyemen időnek 07:16:47 szerepel)

Ezerrel rohantunk a vonatra, legázolva néhány akadékoskodó vasutast. Alig másztunk fel a kegyetlen Máv egri pályaudvaráról induló rettenetes birodalmi szerelvényre, szinte másodperceken belül indult is. Hehe, hiába, már csak ránk vártak.

A vonaton semmi különleges sem történt, egész jól elvoltunk, míg sikerült ülőhelyet szereznünk. Ami asszem úgy Gödöllő felé volt.

Füszesabonyban megeresztettem egy telefont Ng-nek, hogy megyünk, mire ő biztosított, hogy kijönnek elénk kocsival a kegyetlen Mav BP-i pályaudvarára.

Ofcoz mikor kiértünk a keletiba, sehol sem volt senki, és félóra várakozás után kénytelenek voltunk Táxiba szállni (itt bezzeg hemzsegnek!), mert a csúnya szürke ruhás Rendőr névre hallgató birodalmi fejvadász egyre gyanúsabban nézett ránk.

Még szerencse, hogy el voltak foglalva egy másik csapat kajova harcossal.

A táxis, aki eleinte nem igazán igazodott el a Főttváros aszfaltdzsángelében, egy kis idő múlva sikeresen leszállt a Csokonai műv.ház bejáratánál és közölte: ezernyóc lesz.

Innentől már simábban mentek a dolgok, aki ott figyelt, tudja micsoda banzáj volt.

Fuklya party bemutatását másra bízom, én inkább tovább részletezném a hazautat. Hazafelé már többen voltunk, megszaporodtunk rej8 és barátnője személyével. A rettenetes (asszem piros) 96-os busz sofőrjének anyja szerintem a mai napig egyfolytában csuklik, mivel Egerben valahogy finomabban közlekednek a buszok, mint ahogy az a pondró nyomta neki, én meg anyáztam megállás nélkül.

A kegyetlen birodalmi Máv pályaudvarra érve kiderült, hogy kicsit korán volt reggel 6-ra kimenni, mivel a mozdony csak 7:05-kor kezdi meg az utána kötött személydobozokráncigálását.

De ez is megtörtént!! Elindultunk hazafelé!!

Bár igyekeztem nem elaludni, azért ez mégis sikerült, és a kalauz barátunk jó szokásához híven Füzesabony környékén üvöltve tört be a fülkénkbe - ofcoz felriasztott a kellemes meleg fülkében történő szunyókálásból, de azonnal lejjebb vett a hangerőből, amint meglátta a felé mutató lefűrészelt puskacsövet. Békés, nyugodt utat kívánva távozott.

Blackie - Nahát milyen udvarias ember ugye?
St0ne - ja..
Blackie - Rej8 hol van?
St0ne - Leszálltak már.
Blackie - Jaaa...

Minden jó, ha jó a vége, Egerben már egész tűrhető, de még mindig túrható (nem Turha tó, túrható!) utak fogadtak, és sikeresen fel is szálltunk a gonosz egri helyijárat egyik sárga-zöld színű csapatszállítójára, ami hazavitt.

Itt ér véget a történet, szép álmokat, gyerekek!

Blackie

SCANDOUBLER MINDEN AMIGÁHOZ

Kezdetben voltak az RGB monitorok...

Mivel az első Amigák elsősorban a videomunkákra voltak kihegyezve, a képernyők felbontása pedig nem nagyon haladta meg az RGB monitorokét (kivéve az interlace-eseket), nem volt semmi probléma. Később, mikor az operációs rendszer részévé váltak a DBLPAL, MULTISCAN stb. felbontások (melyek - ellentétben az RGB 15kHz-ével - 31kHz-en ketyegnek), megjelentek a multisync monitorok. Ezek képesek voltak egyszerre megjeleníteni a régi PAL és az új, nagyobb felbontású és minőségű képernyőket. Ezek a monitorok nem voltak olcsók, főleg, ha 14"-esnél nagyobbat szerettél volna venni.

Az 1200/4000-es Amigák megjelenésével komoly dilemma elé kerültek a felhasználók. A játékok még mindig PAL képernyőt használtak, egy RGB monitor használata tehát megkerülhetetlen volt - hacsak nem mondtál le a demok és játékok élvezetéről.

Ha viszont RGB monitort használtál, azon nem lehetett érdemi munkát végezni - gondolj csak mondjuk a Movieshopra, ami még 800x600-as felbontásban is elég áttekinthetetlen, a PAL nyújtotta 640x256-ban pedig kész vicc. Az 1200-es beépített modulátorára kötött tv-vel és az RGB kimenetre (átalakítóval) csatlakoztatott SVGA monitorral megoldottad a két grafikai rendszer egyidejű használatát - feltéve, hogy volt hozzá elég hely a szobádban.

A multisync monitorok ugyanis szép lassan eltűntek a polcokról, RGB-s társaikkal együtt. Időközben egyre több 15-ös, sőt, 17-es pc-s monitor ára szállt le a fellegekből, ám ezek csakis a >31kHz-es frekvenciát voltak képesek megjeleníteni.

A 4000 tulajdonosok számára több megoldás is létezik: a Phase5 CyberVision643D grafikus kártyájához vásárolhatsz olyan scandoublert, amely a PAL képernyőmódokat feltuningolja és szépen a pc-s monitorra (amire a grafikus kártyát kötötted) vezeti ki.

A Village Tronik Picasso IV-ese pedig már eleve tartalmazza a scandoublert. Léteznek más, zorro buszba dugható (azaz csak a "nagy" Amigákban használható) hasonló ketyerék, csak éppen megfizethetetlenül drágák.

A probléma megoldódni látszik a nemrég megjelent univerzális scandoublerekkel. Ezek - eddig egyedülálló módon - már az 1200-es (vagyis a leginkább elterjedt) számítógépekkel is működnek. A "belső" scandoublerek magáról a chipről lopják a jelet (csak 1200-esen), a most bemutatni kívánt MV1200-es scandoubler viszont a külső RGB portra dugható. Ez egyben azt is jelenti, hogy az ÖSSZES Amigán használható.

Az MV 1200-es scandoublerre egy tetszőleges, szabványos VGA monitort csatlakoztathatsz, olyat, amilyen mind a négymillió magyarországi pc-s boltban kapható.

A csomagban egy cigarettásdoboznál kisebb, fehér alkatrészt találsz. Ez annyira dísztelen, hogy nem is érdemes fotót közölnünk róla - maximum egy fehér téglalapot látnátok belőle.

A legfontosabb: tessék végre megjegyezni, hogy az óvszer az egyetlen olyan technikai vívmány, amit "bekapcsolt" szerszámra kell rátenni/levenni! Ha az Amigáddal csinálsz ilyet, könnyen tönkremehet benne egy-két alkatrész.

Ez a scandoubler csaknem az összes OCS, ECS és AGA képernyőmóddal elbánik. Képes arra is, hogy ha DBLPAL, MULTISCAN stb. képernyőmódot használsz (amelyek már amúgy is VGA kompatibilisek), azokat felismeri, és módosítás nélkül átengedi. Ennek a nagy felbontást (640x512, 640x480) igénylő programoknál van haszna.

Egy scandoubler nem oldja meg az interlace-ből fakadó remegést, tehát ha megnyitsz egy PAL hires lace képernyőt (640x512), az megjelenik ugyan a PC-s monitoron, de a remegés megmarad. Az interlace-es képernyőkön ugyanis felváltva jelennek meg a páros és páratlan sorok. Erre is létezik megoldás, úgy hívják, hogy flickerfixer. Ez tulajdonképpen nem más, mint egy olyan készülék, amely a váltott félképeket eltárolja a memóriájában és folyamatosan mindkettőt megjeleníti.

Ilyen flickerfixer található többek között az előbb említett PicassoIV-es grafikus kártyában. Ennek hiányában a nagy felbontású képernyőket tehát kénytelen leszel DBLPAL vagy hasonló módban megnyitni. Ennek persze megintcsak van hátránya: kb. az ötödére esik vissza a chipram teljesítménye, azaz a képfrissítés tragikusan lassúvá válik. Aki internetezett már 256 színű DBLPAL képernyőn, az tudja, miről beszélek.

Az MV 1200-es alapállapotban nem tölt be flickerfixer funkciót, ám könnyen bővíthető. Nem kell mást tenned, mint a megfelelő helyre dugni a memóriamodulokat - és kész.

Installáció

Ez a bekezdés mindössze provokatív célokat szolgál... A Telepítő varázsló indítása helyett mondjuk dugd rá az Amiga rgb csatlakozójára a dobozt, a dobozba meg a PC-s monitort. Ennyi. Na jó, még annyit, hogy csakis kikapcsolt állapotban tedd. (Ezt nem lehet elégszer hangsúlyozni...)

Feldugás után kapcsold be a gépet. Pánikra semmi ok, a Scandoublernek kb. öt percre van szüksége az üzemi hőmérséklet eléréséhez. Ha lehet, nyiss minél nagyobb felbontású képet, az a legjobb, ha minél gyakrabban váltakoznak rajta a fekete és a fehér függőleges vonalak. Vegyél elő egy kis csavarhúzót, és a dobozon található potmétert óvatosan kezdd csavargatni. Vigyázz, nehogy megszakadjon szegény...

Ha nem találsz megfelelő képet, zárd le a "PHASE" jumpert (ez alapállapotban nyitva van) és játsszd el újra a beállítási procedúrát.

A LEDek

Ha a BYPASS led világít, azt jelenti, hogy az Amigádból jövő jel 15kHz-nél nagyobb frekvenciájú, valahol 24 és 31 kHz közötti. Ezzel a jellel nincs mit tennie a scandoublernek. Ha a led nem világít, akkor az Amiga a szokásos 15kHz-es jelet adja ki magából, a scandoubler dolgozik.

Az FF mode csak akkor világít, ha a készülék 15kHz-es INTERLACE (főzött) jelet kap. Ekkor - ha VAN flickfixer ram a kártyán - a remegést megszünteti. Minden más esetben a led kialszik.

A JUMPERek

Enable

Ha lezárod, a beállítás bekapcsolva.

Phase

Ha nyitva áll, a normál óra használatát jelenti, a lezárod, az invertált óra kerül felhasználásra. Ha nem kapsz normális képet, akkor állítsd át.

FF-ena

Ha nyitva áll, a flickerfixer mód be van kapcsolva. Ha lezárod, a készülék scandoublerként működik.

222mod

Csak a flickerfixernél van értelme. Ha nyitva áll, 518221 FRAM-ot vár a kártya, ha lezárod, 518222 FRAM-ot kell beletenned.

Ha összezavarodtál, az alább leírtak szerint alapállapotba hozhatod a kártyát:

(Jumper/be-ki)

enable - be phase - ki

FF-ena (ez belül van) - ki, ha Flickerfixered van, be, ha csak scandoublered

222mod (belül) - ki, ha 221-es, be, ha 222-es FieldRamod van

XCLKEN (belül) - csak gyári használatra, nyitva KELL állnia

CCK (belül) - csak gyári használatra, nyitva KELL állnia

Fontos megjegyeznünk, hogy az általam ismert összes scandoublerhez hasonlóan az MV1200 is csak minden második pixelt jelenít meg SuperHires (azaz 1280 oszlopos) képernyő esetén. A 15kHz-en feletti vízszintes frekvenciájú képernyőmódot mindegyikét átengedi a program. Igen ám, de több képernyőmód kívül esik a szabványos VGA frekvenciahatáron, ami 31,5kHz. Ezek a videomódok a következők:

Super72 (24kHz) DblNtsc (29,5kHz) DblPal (29,5kHz) Euro72&Multiscan - ezek csak akkor, ha nem futtattad le előttük a VGAonly programot (ha rendesen telepíted a workbench-et, akkor semmi baj).

A fenti képernyőmódok tehát nem feltétlenül jelennek majd meg egy PC-s monitoron. Főleg a kis, nem multiscan, olcsó VGA monitoroknál fordulhat ez elő. Az általunk tesztelt nem kevés monitor közül mindössze kettőnek okozott gondot a DblPal mód.

Ha először "csak" Scandoublert veszel, azt később könnyen Flickerfixerré upgrade-elheted. Ehhez vásárolnod kell két darab video-field memóriamodult. Ezek típusa lehet: OKI 518221Z-30 vagy OKI 518222Z-30. Ezeket a chipeket a legkönnyebben valószínűleg ugyanott szerezheted be, mint ahol magát a scandoublert. Nyisd ki a dobozt (két csavart kell eltávolítani előtte), majd óvatosan nyomd be a ramokat a helyükre. Akkor állnak helyes irányban, ha a rajtuk lévő felirat a 23 pólusú RGB csatlakozó felé néz, amelyiket az Amigába lejhet dugni. Miután behelyezted őket, kicsit hajlítsd meg őket, hogy vissza tudd tenni a fedelet. A fedél visszahelyezése előtt a fent említett módon állítsd be a jumpereket.

Mivel ez a szerkezet is árammal működik, feltétlenül szerezz be egy erősebb tápot. Ha az 1200-esedre már merevlemez, CD rom stb. lett kötve, amúgy is szükséged van erősebb tápra. A scandoublernek is komoly áramfelvétele van, és fontos tudnod, hogy a gyenge tápból következő problémákra nem vonatkozik a jótállás.

Horváth Péter

PPaint sorozatunk e havi számában internetes grafikákat fogunk készíteni. A Ppaint egyik legerősebb oldala a honlapok grafikáinak készítése. Lássuk, hogyan kerül a focista szájába az Amigás BoingBall...

Honlapkészítés, WEB design

Üdvözlök mindenkit, aki ismét arra az elhatározásra jutott, hogy elolvassa az általam írt sorokat. A mostani cikk a web grafikával fog foglakozni. Néhány alapismeretet, fontos szabályt, design elemet, valamint természetesen egy konkrét példát olvashattok.

Mint ahogyan azt a múltkor is jeleztem, a Ppaint az egyik leghasználhatóbb program azok számára, akik web grafikával foglalkoznak. Ez az a terület, ahol nyugodt szívvel ajánlhatjuk a Ppaint-et professzionális felhasználásra is, akár egy web studiónak is! Köszönhetően az Amiga Forever emulátornak ahhoz, hogy akár egy web studió is használja ezt a programot, most már Amiga se kell. **(Azért legközelebb ilyesmit inkább egy pc-s magazinban írj, légy szíves - a törd.)** De ez egy másik cikk témája lehetne, inkabb maradjunk az eredeti témánál és kezdjük néhány html-es alapismerettel.

A World Wide Web megjelenése furcsa helyzet elé állította a grafikusokat. A grafikusoknak egy kicsit (nem is annyira kicsit) át kelett képezniük magukat programozóvá. A html nyelv megismerése és profi használata óriási plusz feladatot jelent, így jutottunk el arra a pontra, hogy most már nem csak az számít, hogy valaki mennyire is tehetséges, hanem az is, hogy mennyire ismeri, mennyire van érzéke a html nyelvhez.

A saját véleményem szerint - amivel egyébként sokan egyetértenek - a legjobb megoldás az, hogy ha a grafikus készíti el a html kódot is. Természetesen nem mindenkinek van érzéke, kedve elmerülni a html kód vagy esetleg a Javascript rejtelmeiben, de igazan jó eredményt csakis úgy érhetünk el, hogy ha a két dolgot egy ember csinálja. A grafikus gondolatait, elképzelését legjobban csakis saját maga valósíthatja meg.

E dolgok miatt fontos néhány, nem szorosan a grafikaval kapcsolatos alapgondolatot ismerni.

Az első és legfontosoabb dolog egy web page elkészítése előtt: meghatározni, hogy valójában milyen feladatot is szánunk neki. Ez olyan nagy terület, hogy ezt most nem is részletezem. Tehát megvan a cél, meghatároztuk, hogy mit is szeretnénk ezzel a homepage-dzsel.

Nagyon fontos, hogy a kezdő oldalra fordítsunk több figyelmet, ezzel most nem azt akarom mondani, hogy a többit meg hanyagoljuk el, de a kezdő oldalt mindig kiemelten kezeljük. Alapszabály, hogy a látogató, aki majdan az oldalunkra téved, nem szereti, ha több száz kbyte-os jpeg képek ömlenek az arcába nyitáskor. A kezdőoldalnál tehát ezt mindig vegyük figyelembe és ennek tükrében alkossuk meg. Továbbá az se jó (véleményem szerint), ha egy kezdőoldal olyan nagy, hogy hosszú másodpercek, percek telnek el azzal, hogy teljes egészében élvezhessük (lásd: internetto), habár ez már szubjektív dolog, de én inkább a CNN-szerű kezdőoldalakat szeretem. Törekedjünk tehát arra, hogy eltaláljuk a még elviselhető mennyiségű grafikát a kezdőoldalon és természetesen a további oldalakon is.

Fontos dolog továbbá, hogy a web oldal "designolásanak" nem az egyetlen módja annak teletömése grafikával. Itt lép be egy kicsit a html kód jó ismerete, tehát igenis használjuk ki a html nyújtotta lehetőségeket - gondolok itt a kis/nagybetűk használatára, a több hasábos szövegre, szövegrészek kiemelésére stb. - tulajdonképpen úgy, ahogy azt egy kiadványszerkeztőben is tennénk. Inkább használjunk több kisebb grafikát, sokkal impozánsabb lesz az oldalak megjelenése.

Természetesen semmit sem érünk el, hogy ha a sok kis grafika nem tetszetős, nem ötletes. Mivel az oldalakat nem saját magunknak készítjük, ezért egyéniségünket, ízlésünket csak egy bizonyos pontig építhetjük bele a munkánkba. Gondolok itt arra, hogy túlzottan "kifacsart" ízlésű web oldalakkal nem biztos, hogy elérjük a kívánt hatást, meg kell éreznünk azt, hogy mi az, ami még megengedhető eltérés a szokványos oldalaktól.

Nagyából ennyi alapgondolat után most jöjjön néhány konkrét design-elem.

Fontos design-elemek a színek. A színek, amelyek meghatározzák az oldal alaphangulatát. Vannak bizonyos színek, amik együtes használatával a szemnek tetszetős dolgokat tudunk létrehozni. Ilyenek például az ezüstös szürke és a sötétebb zöld egymás mellett történő használata, a fakóbb kék és a már narncssárgába nyúló sárga szín, fekete és a sötétebb, fakóbb kék együttes használata, vagy a fekete és a fehér, de még milló és egy színkombinációt fel lehetne sorolni.

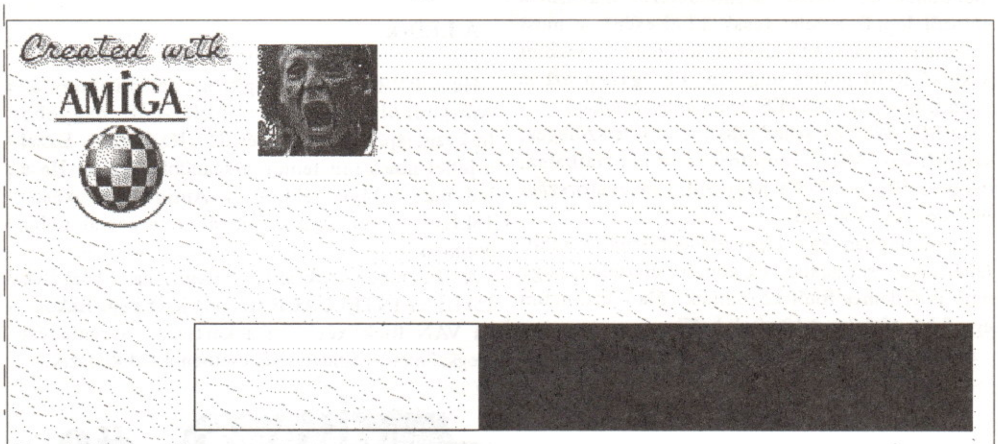
Fontos alapszabály, hogy igazán designos színösszeállításokat csakis fakóbb színekkel érhetünk el, a nagyon erős, kontrasztos színek nézése az emberi szemnek fárasztó, sőt, az ilyen színek rossz érzeseket is kiválthatnak, amit ugye nem szeretnénk... Ez meg is figyelhető, nem csak amolyan légből kapott szöveg, a web oldalak inkább a fakóbb, vagy ha úgy jobban tetszik, kellemesebb, konzervatívabb pasztellszínekben jelennek meg. Természetesen - mint mindenhol -, itt is vannak kivételek.

A megfelelő karakterek használata legalább annyira fontos, mint a megfelelő színek kiválasztása. Erről a témaról oldalakat lehetne írni, megpróbalom röviden és lényegretörően. Alapgondolatként annyit, hogy a betűk kreatív használataval érhetjük el a legdesignosabb megoldásokat.

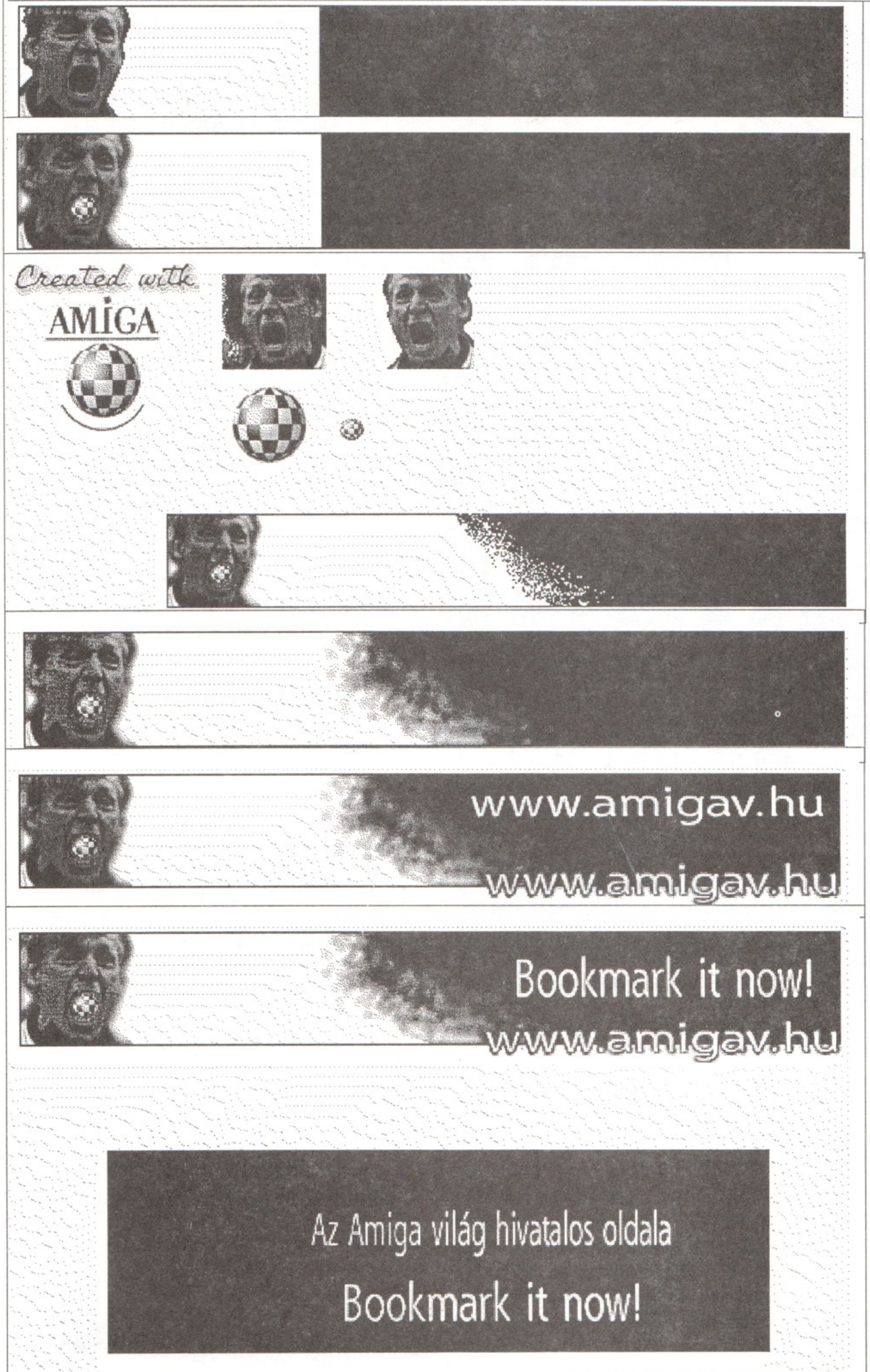
Első alapszabály, hogy a karakterek mindig legyenek "antialiasolva", magyarul csak olyan szövegeket használjunk, amiknél kontúrelmosást alkalmaztunk. Természetesen ez a bitmap alapú grafikakra értendő. A kontúrelmosásnál mindig ügyeljünk arra, hogy ne tegyük elmosódottá magukat a karaktereket. Sajnos a Ppaint-ben elég nehézkesen oldható meg a megfelelő és tetszetős megjelenésű kontúrelmosás.

A Personal Paint-ben használhatjuk a vektorfontokat és a hagyományos amigás fontokat is, azonban ezen fontok kontúrelmosását csak a blur funkció használatával oldhatjuk meg, amely nem mindig vezet a legjobb végeredményhez. Trüközhetünk úgy, hogy a kívánt szöveget először kétszer olyan nagyban megírjuk, majd használjuk a blur high, vagy a blur low effectet, majd az így elkészült képet lekicsinyitjük a megfelelő méretre. Így már elég jó minőségű eredményhez jutunk. Azonban a Ppaint-ben találhatunk egy másik lehetőséget, amivel viszont profi minőségű antialiassolt fontokhoz jutunk.

Makrók segítségével lehetőségünk van az UFST formátumú vektorfontok használatára. Először meg kell határoznunk ezen fontok helyét, tehát válasszuk ki a makrók közül a "Vector font path selection" makrót. Itt be kell állítanunk azt a könyvtárat, amelyikben az UFST formátumú fontjaink elhelyezkednek. Ha ez megvan, akkor válasszuk ki a "Vector text" makrót, aminek aktiválása után a szálkeresztel ki kell jelölnünk a



P P A I N T   W O R K S H O P   [2]



A grafika készítésének hét fázisa (az első balra található)

képernyőn azt a helyet, ahová a szöveget tenni szeretnénk. Itt kijelölhetünk bármit, ugyanis ezt majd a később még módosítani tudjuk. Ha megvan, egy vezérlőpanel jelenik meg, ahol kiválaszthatjuk a font típusát, valamint be kell gépelnünk a kívánt szöveget. Beállíthatunk még néhány további dolgot is, ami a megjelenő szövegre vonatkozik: például a dőlés szögét, a betűk vastagságát, és az antialias mértékét is.

Ha mindent belőttünk, akkor megjelenik a szöveg a képernyőn, amit mozgatni es méretezni tudunk. Ha itt is beállítottunk mindent, akkor a jobb gombbal rakhatjuk le a karaktersort.

Ezzel a módszerrel nagyon profi antialiasolt karaktersorokat hozhatunk létre, mindenkinek ezt a megoldást javaslom. UFST fontokat remélhetőleg majd az AMIGA világ CD mellekletén is találhattok (**az AMIGAonly 1-es CD-n van vagy 200 darab, magyar ékezettel - a törd.**), de ilyen fontokat használ a Wordworth is.

Most már tudjuk, hogy hogyan is kell profi kinézetű karaktersort létrehozni Ppaint-ben - most nézzük meg, hogy hogyan is kell profi megjelenest adni egy web page-en megjelenő kis grafikának.

Jelen példában most a még nem létező Amiga világ Homepage-ének képzeletbeli nyitóoldalán elhelyzendő head gfx-ét fogjuk megalkotni.

1., Első pontként nagyjából el kell képzelnűnk, hogy mit is szeretnénk. Jelen esetben szeretnénk egy abszolút profi megjelenésű és informatív fejléc grafikát.

A kérdés: Mit is kell tartalmaznia egy ilyen grafikának? Erre nincs konkrét válasz, de tartalmaznia kell egy kis Önreklámot (az AMIGA Világ nevet) és egy kis ötletes grafikát.

2., Ezek után következik a keresgélés a meglévő képeink között. Az ilyen stílusú grafikai munkáknál nagyon nagy jelentősége van annak, hogy mekkora képarchivummal rendelkezünk, hiszen minél nagyobb a választék, annál nagyobb az esély, hogy megtaláljuk azt, ami nekünk a legmegfelelőbb lehet. Jelen munkánk során már meglévő grafikakat fogunk alkalmazni. Ilyen stílousú munkánál leginkább digitalizált képeket használunk, illetve ezen képek részleteit. Vannak olyan grafikusok, akik az ilyen munkákat nem szeretik, de attól még, hogy itt valójában a képet nem a szó szoros értelmében mi alkotjuk meg, hasonlóan élvezetes lehet az elkészítése, mint mondjuk a múltkori számban képernyőre vitt szemnek. Szóval akkor kezdjük.

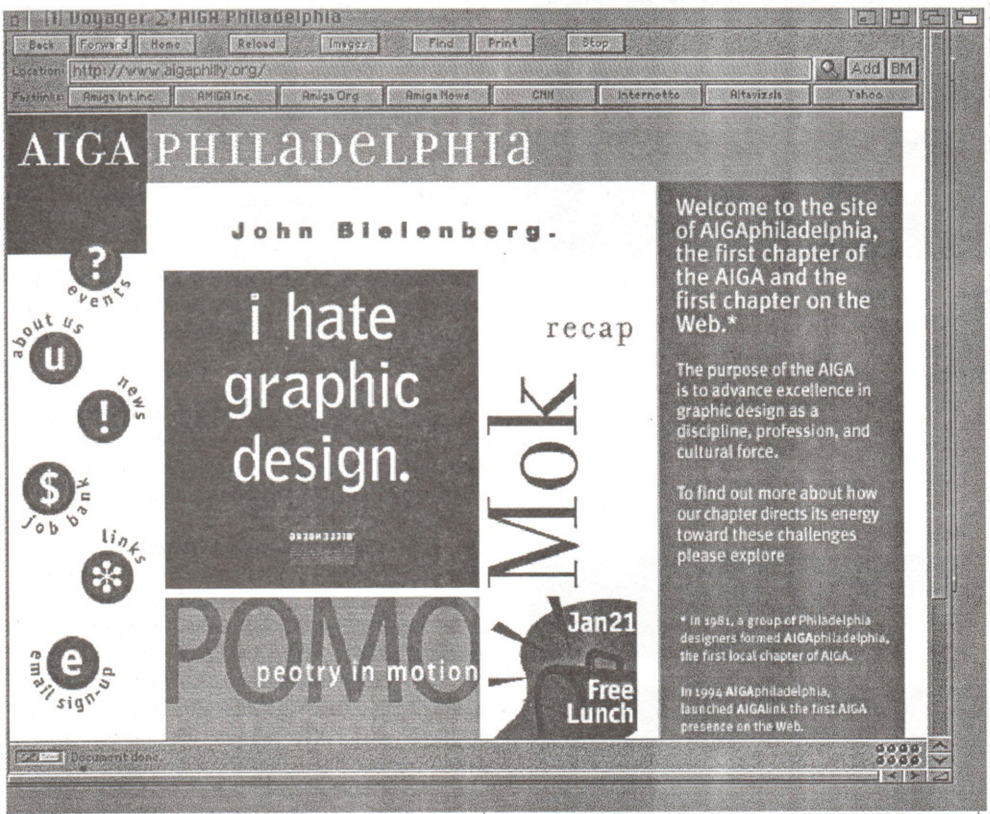
3., - **(Ilyet nem találtam - a törd.)**

4., Aki webezett már valaha, annak nem lesz újdonság az, hogy a weben a hosszú, keskeny, a képernyő kb. 3/4-ét elfoglaló csík-grafikák a legelterjetebbek. Nos, mi is egy ilyen csík grafikát fogunk most alkotni.

5., Hosszas keresgélés és negyedóra gondolkozás után pattant ki belőlem egy kreatívnak mondható ötlet. Az ötlet Alan Sharer (biztos rosszul írtam a nevét) angol labdarúgó képe láttán ugrott be. A képen, melynek első felét a mostani, a második felét pedig az áprilisi számban készítjük el, a következő lesz látható: a focista, szájában az amiga labdával. A focista képét fehér háttér előtt helyezzük majd el, és egy fehérből-feketébe színátmenetet fogunk alkalmazni.

A fekete részen egy gif animot fogunk elhelyezni, ami két felirat között crossfade-del fog animálni. A két felirat a következő lesz: 1., “Az Amiga Világ hivatalos oldala” 2., “Bookmark it now!” A jobb alsó részen pedig majd a web oldal címét fogjuk feltüntetni. A képet Ppaint-ben fogjuk megalkotni, a crossfade elkészítéséhez pedig segítségül hívjuk a WebFX nevű programot.

6., elsőnek betöltöm a digi képet, majd kivágom a kívánt részletet és a Colors menüből kiadom a less colors parancsot. Ezzel a parnccsal számoltathatjuk meg, hogy jelen pillantban hány színt használ a kép.



Egy nagyszerű példa arra, hogy milyen látványos honlapot lehet készíteni mindössze különféle betűtípusok használatával

7., Most az általam készített "created with amiga" logoból fogjuk felhasználni a labdát. A két kép azonban két külön palettán van. A következő feladatunk a két képnek egy palettára való konvertálása úgy, hogy mind a két képen megmaradjon a színhelyesség. Két kép egy palettára hozásának rengeteg módja van. Most a legegyszerűbb és leggyorsabb módot fogom bemutatni. Ehhez azonban használnunk kell majd az ImageFX-et.

Vágjuk ki tehát a focista fejét, majd mentsük el a brusht. Most töltsük be az ImageFX-et, majd nyissuk meg a "created with amiga" logot (created.iff). A Brush menüből a Load parancsal hívjuk meg az előbb elmentett brushunkat (focista.bsh) és tegyük le a képre. Adjuk ki a render parancsot, állítsuk a felbontást 640X512-re a színek számát 256-ra a ditherelest pedig kapcsoljuk ki. Majd a lerenderelt képet mentsük el (rendered.pic). **(Őszintén szólva nem tudom, miért nem a Ppaint paletta összefűző menüpontját használod, az egyszerűbbnek tűnik - a törd. (aki folyton beledumál...))**



Ilyen volt a focista kivágás/feldolgozás előtt

8., Most már egy palettán van a két kép. Töltsük vissza a lerenderelt képet a Ppaint-be (rendered.pic). Rajzoljuk meg az alap csík grafikát feketével, majd rajzoljunk bele egy másik téglalapot az oldalak szélétől 1 pixel sorra (fazis1.pic)

9., Most kivágjuk a focista fejét. Válasszuk ki háttérszínnek a fehéret. A szabadkézi kivágással nagyítás alatt vágjuk ki a zöld háttérből a fejet. Ha megvan a brush, tükrözzük x tengelyre (x billentyű), majd helyezzük bele a csík grafikába. Ha megvagyunk, nagytísunk rá és töröljük le a grafikából kilógó részeket (fazis2.pic).

10., Most a blur high funkció segítségével "bluroljuk" bele a focistát a háttérbe. Vágjuk ki a labdát az amiga logoból, a háttérszínnek a kivágás előtt állítsuk be a fehéret. A labdát kicsinyítsük le először a felére a "h" billentyűvel, majd 13-szor nyomjuk még le a "-" billentyűt. Az így megkapott labdát helyezzük a focista szájába. Használjuk megint a blur low effectet, hogy a labda éles körvonalát belesimítsuk emberünk szájába (fazis3.pic).

11. A következő lépésben megcsináljuk a fehér és a fekete szín között a színátmenetet. Márványszerű átmenetet fogunk készíteni. Használjuk a festékszórót és kb 45 fokos szögben csináljunk egy festék szórást (fazis4.pic). Most ismét használjuk a blur high funkciót a festék szóróval képzett területen. Az eredmény egy márványos kinézetű színátmenet lesz a fehér és a fekete szín között (fazis5.pic).

12., Ha megvagyunk, akkor elkezdhetjük elkészíteni a feliratokat. Elsőnek a webhely címét fogjuk elkészíteni. Mivel ez a cím a grafika alján úgy fog elhelyezkedni, hogy az egyik fele a fekete területre, a másik fele pedig a fehér területre fog nyúlni, ezért a kontúrelmosás elkészítése egy kicsit bonyolultabb. A fentebb már ismertetett módszert fogjuk alkalmazni a karaktersorozat létrehozására, vagyis makrók segítségével fogjuk elkészíteni a szövegeket. Ha mindent beállítottunk, a kész szöveget tegyük le a fekete területre. Vágjuk ki és válasszuk ki a fekete színt, majd rajzoltassuk körbe a kivágott brusht ("o" billentyű, vagy a menüből a BRUSH alatt az Outline, azon belül pedig a simple). Ha megvagyunk, helyezzük rá a brusht a képre, úgy, hogy a fele a feketébe, a másik fele pedig a fehérbe lógjon. Mivel tudjuk, hogy webpage-ünk háttérszíne fehér lesz, simítsuk bele a kilogó részt a fehérbe a blur low effekt segítségével (fazis6.pic).

13., Hasonlóképpen az előzőhöz készítsük el a másik két feliratot is (fazis7.pic).

Tulajdonkeppen most elkészültünk a képünk több, mint felével. A következő számban innen folytatjuk, tehát elkészítjük a két felirat között a crossfade animációt, majd azt beillesztjük a grafikába és létrehozzuk az animgif állományt, amit majd beleágyazunk egy html oldalba. Az itt látható és a múltkori példa képei is megtalalhatók az Amiga világ CD-jén. Ha esetleg valakinek kerdése merülne fel, az nyugodtan zaklason e-mailen keresztül, ha tudok, válaszolok, segítek. Az is jó lenne, hogy ha visszajeleznétek, hogy miről is írjak bővebben. Mostanra ennyit, találkozunk a következő számban.

Bánhalmi Zoltán
Zozo^PWR?
e-mail:zozo_pwr@freemail.c3.hu

Created with AMIGA

Most induló cikksorozatomban a fenomenális AmigaE rejtelmeibe vezetlek be. Rögtön itt az elején azzal kezdeném, hogy a továbbiakban egyszerűen csak E-nek fogom írni, ezzel sok helyet és időt takarítok meg! :) Sajnos, mint minden ilyen tipusú cikksorozatnak, ennek is az a hátulütője, hogy meg kell várnod a következő számot... :-/

Az AmigaE programozási nyelv

I. rész

Hello mindenki!

1. Bevezető

Az E egy objektumorientált, procedúrákra épülő, magasszintű programozási nyelv. A legjobban szerintem a C++-re és a Pascal-ra hasonlít. A fordító egy alap A500-on több, mint 20000 sort fordít percenként és beépített assembler-el is rendelkezik!

A nyelv néhány tulajdonsága:
- rengeteg beépített függvény
- rugalmas változótípusok
- közvetlen- és típus-listák (pl. struktúrák)
- kizárások kezelése
- adat-elrejtés
- több visszatérési érték
- regiszter foglalás
- gyors memóriakezelés
- barátságos forrás-szintű hibakereső (debugger)
- stb... :)

És a szokásokhoz híven, nézzük meg hogy is néz ki a "Hello World" E-ben:

```
/* nominated for Most Boring Example */
PROC main()
WriteF('Hello World!\n')
ENDPROC
```

2. Beszerzés

Ez a leírás az E V3.3a verzióhoz adott dokumentáció alapján készült, ennek demo-verziója letölthető az AmiNET-ről, illetve a következő CD-mellékletre is felkerül. (Sajnos az 1. CD-re már nem tudtuk rátenni - a CD szerkesztő kisiparos megj.) A teljes verzió regisztrációs díja kb. 8000Ft-nak megfelelő összeg de érdemes megszerezni (bármilyen úton-módon... :), mivel a demo-verzió csak maximum 8kb-os futtatható programokat készít! :-/ A szerző Email címe: jason@fsel.com vagy m88jrh@ecs.ox.ac.uk

3. Telepítés/használat

Simán tömörítsd ki valahova az E-archívumot, majd egészítsd ki a startup-odat a következő két sorral:

```
C:Assign >NIL: E: path/Bin
C:Assign >NIL: EModules: path/Modules
```

A "path" helyére természetesen azt az elérési útvonalat írd, ahol a kitömörített dolgok találhatóak! (pl. "SYS:Work/E/Bin")

A források szerkesztésére elvileg bármilyen szövegszerkesztő használható, de legjobban ajánlott a CED, GoldEd, illetve a E-hez készül EE (E-Editor). Természetesen lehetséges CLI-ből is használni a fordítót, csakhát így eléggé kényelmetlen...

A fordító a "Bin" könyvtárban található EC néven. Néhány opciót leírok, a többit majd később:

- QUIET: Nem írja ki a hibaüzeneteket!
- LARGE: Akkor kell használni, ha a lefordított program mérete meghaladja a 32kb-ot.
- ASM: Assembler mód, csak assembly utasítások használhatóak és nem készít startup-ot a programnak (WB-indítás kezelése, alap library-k megnyitása, stb...). Ennek segítségével AsmOne lesz az EC-ből, majdnem. :)
- DEBUG: A debuggernek helyez el dolgokat a futtatható programban. Ezután a EDBG programmal lehet debuggolni! ;)

4. A forráslisták szerkezete

Az E-források ASCII formátumú fájlok, az utasítások elválasztására a sormelés (enter) és a ";" használható. A funkciók paraméterei külön sorban is lehetnek, ha a sor végén "," áll, illetve olyan jel, ami általában soha nem fordul elő sor végén (pl. "+"). Ezt még később részletezem! Természetesen a forráslista szabadon formálható (kinézetileg) szóközökkel és tabulátorokkal. :)

Megjegyzéseket a szokásos "/*" és "*/" jelek közé írhatsz, vagy pedig a "->" után.

```
/* Ez egy megjegyzés */
-> Ez pedig egy másik ;)
```

5. Azonosítók

Azonosítóknak hívjuk a változók, konstansok, kulcsszók, objektumok, cimkék, procedúrák és függvények neveit. Ezek tartalmazhatnak:

- kis- és nagybetűket
- számokat (0-9), kivétel az első karakter!
- aláhúzást ("_")

Minden karakter fontos, de a fordító csak az első kettőt vizsgálja meg hogy eldöntse, hogy az adott azonosító mit takar. Ez nem azt jelenti, hogy pl. a "sarok" és "sakk" vátozók megegyeznek!

- mindkettő nagybetű: kulcsszavak és konstansok (pl. PROC, WIDTH=320)

- az első kisbetű: procedúra, változó, cimke vagy objektum (pl. main(), myWnd, loop:, qXy_obj)

- az első nagybetű, a második pedig kicsi: függvény (pl. WriteF(), OpenLibrary(), Gt_GetIMsg(), Mui_CreateObjectA(), stb...)

Látható, milyen fontos a kisbetű/nagybetű használata.

Egy érdekesség: például lehet ugyanaz az azonosító mondjuk változó és procedúra is, pedig mindkettőnek az első két karaktere kisbetű kell, hogy legyen! Ebből baj nem származik, és a fordító még figyelmeztet is hogy ugyanazt az azonosítót változóként és procedúraként is használjuk! :)

6. Közvetlen értékek

Ide tartoznak azok a konstansok, amiket a forráslistában közvetlen adunk meg, ezek "belefordítódnak" a programba is!

Az E alapból minden számot 32 biten kezel, de ettől természetesen el lehet térni. A lebegőpontos (nem egész számok) kezelése viszont minden esetben 32 biten történik!

- decimális: megengedett karakterek a számok (0-9) és a "-" (minusz) jel (pl. 0, 3455, -334324)

- hexadecimális: megengedett karakterek a számok (0-9), betűk A-F-ig és természetesen a "-", a szám előtti "$" jelnek kell állnia (pl. $fff6, -$80)

- bináris: megengedett karakterek a "0", "1" és a "-", a szám előtt "%" jelnek kell állnia (pl. %11110101, -%10010)

- lebegőpontos (nem egész számok): megengedett karakterek a számok (0-9), a tizedespont("." !) és a "-", a normál decimális (egész) számoktól az eltérés a tizedespont, tehát

AMIGA E [1]

ez különbözteti meg
(pl. 3.14159265358, -4.5, .1 = 0.1, 2. = 2.0)

- karakterek, mint közvetlen értékek: ha egy karaktert ""-ek közé teszünk, akkor a karakter ASCII értéke értelmeződik (pl. "A"=65), de maximum 4 karakterből állhat a 32 bit miatt
(pl. "A", "FORM")

- sztringek (karakterláncok): A sztringeket ''-ok (aposztrófok és nem rendes idézőjelek!!!) közé kell írni, a közvetlen érték itt a sztring 32 bites mutatója lesz, tehát az a memóriacím, ahol a sztring található. Például a 'bla' sztring értéke az a memóriacím, ahol a "b", "l", "a" és egy 0 byte található, az E-ben minden sztring 0 byte-al végződik!

Minden sztring tartalmazhat formázó-karaktereket, melyek a következők:

\n = soremelés (ASCII 10)
\a = aposztróf, ehelyett használható '' is!
\q = idézőjel (ASCII 34)
\e = escape-karakter (ASCII 27)
\t = tabulátor (ASCII 9)
\\ = backslash (fordított perjel, ezzel kezdődnek a "formázók")
\0 = 0 byte (csak speciális esetben :)
\b = return (ASCII 13)
Érték kiírásához használatos speciális karakterek:
\d = decimális szám helyettesítése
\h = hexadecimális szám - || -
\s = sztring - || -
\c = karakter - || -
\z = a nem használt helyiértékeken "0" fog állni!
\l = balra igazítás
\r = jobbra igazítás

Pár mező-formázó, mely a \d, \h és \s után használható:

[x] = az "x" helyére beírt szám lesz a kiírás hossza (pl. ha a "1"-et úgy akarod kiiratni hogy "0001")
(x,y) = "x" a minimum hossz, "y" pedig a maximum, csak sztringeknél használható!

Egy példa a könnyebb megértés kedvéért: írjuk ki a "num" értékét hexadecimálisan, 8 karakter hosszon úgy, hogy a nem használt helyiértékeket "0"-val helyettesítjük: WriteF('$\z\h[8]\n',num)

A sztring-konstanokat több sorban is megadhatjuk a következő módon:

'Ez egy speciálisan hosszú sztring' +
'két külön sorba írva!!! :)'

- listák: Ez egy kicsit bonyolultabb, de próbálok érthető lenni. :)

A listákat [] (szögletes-zárójelek) jelzik, a listaelemeket pedig a "," (vessző) választja el egymástól!

Vegyünk egy példát: [1,2,3,4,5]

A fenti sor értéke egy memóriacím, ahol a listában felsorolt számok vannak tárolva 32 biten (long).

Másik példa: [12,34,'qxy the best',NIL]

Ez ugyanaz, mint az előbb, de a sztring helyén a sztring mutatója található!

A NIL egy speciális konstans, értéke 0. :)

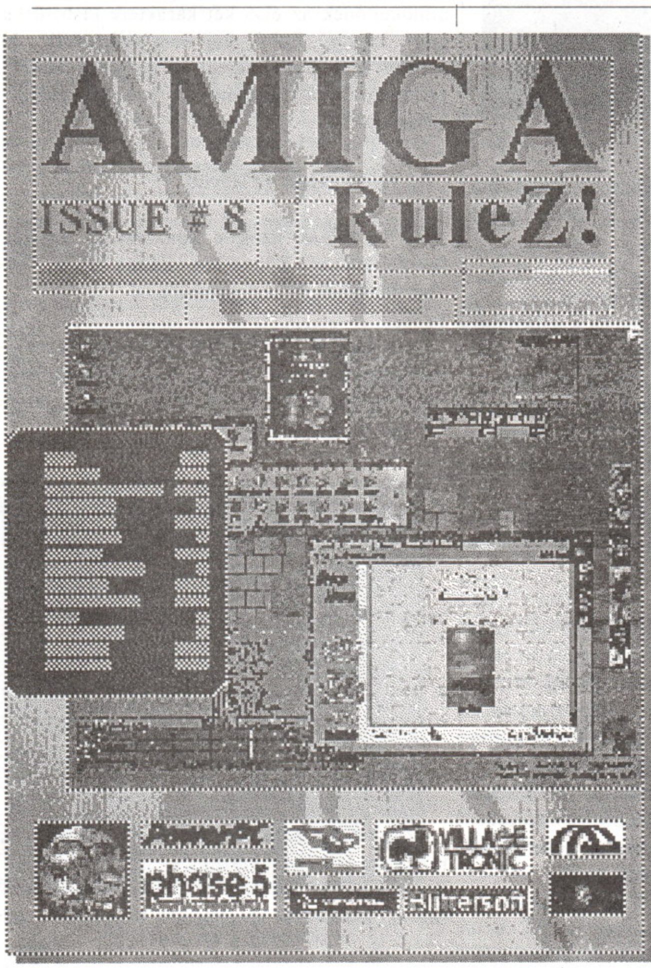
Harmadszor: [100,200,300,400]:INT

A lista mögé írt INT jelzi hogy ez egy 16 bites (word) értékekből álló tömb! Ez lehet még CHAR is, ami byte-okat jelent, de ekkor már ugyanaz lesz, mint egy sztring, melynek karakterei a listaban felsorolt ASCII kódok... :)

És végül: [0,0,NT_USER,-1,'MyNode']:ln

Ez egy típus-lista, az "ln" egy rendszer-struktúrát jelöl (node), melynek különböző hosszúságú mezői vannak! A fordító megpróbálja feltölteni ezeket a mezőket a listában felsorolt értékekkel.

A listákat is lehet több sorba írni, nézzünk erre is egy példát:
OpenScreenTagList(NIL,[SA_WIDTH,320, SA_HEIGHT,256, SA_DEPTH,8, SA_QUIET,-1, NIL])



AMIGARuleZ!

Sziasztok! Talán már hallottatok az AMIGARuleZ! című Amigás papírmagazinról (- ha nem, akkor itt az alkalom :)).

Talán magunkról néhány szót: 1997 augusztusában adtuk ki az első számot, azóta sikerült nagyjából tartanunk a 2 havi megjelenést, a napokban fog kijönni a 8. számunk. A kezdetekben úgymond a nulláról indultunk és az olvasótábor növekedésének és támogatásának köszönhető az, hogy még most is létezünk. Az első szám 16 fekete-fehér oldalt jelentett, míg a mostani szám színes borítóval és 32 oldallal segíti az Amigásokat eligazodni az AmigaVilágban :). Nálunk sok hírt találsz, játékleírásokat és a felhasználói programokról sem feledkezünk meg.

A 8. szám tartalmából: - PowerPC hírek; - BVisionPPC teszt; - Ced trükkök; - Capital Punishment végigjátszás + segítség; - OnEscapee végigjátszás; - Escena - G3 információk; - TurboPrint 6.1 részletes leírás; - Assembly és Sonic programozási rovatok; - WebMaker homepage készítés Amigán; - Interjú Ray^CDI^TRY-vel; - egy oldal FORRRÓ hír!; - és még sok-sok apróság;

Köszönettel tartozom Horváth Péternek, amiért lehetőséget biztosított, hogy én is írjak AmigaVilágba :). Persze ez kölcsönös, mivel ő is megjelentet egy kis hirdetést az AMIGARuleZ!-ben... Azt hiszem, két azonos témával foglalkozó újságot még nem láttál egymást reklámozni (kivéve az Amigás lapokban!).

Ja, majdnem elfelejtem, hogy az újság 300 Ft-ba kerül. Ha szeretnél rendelni, akkor 300Ft-ot + 80Ft postaköltséget adj fel rózsaszín csekken a lenti címre, illetve ha utánvéttel szeretnéd megkapni (drágábban), akkor hívj, vagy írj és elküldjük a lapot. Természetesen a régebbi számok is megvásárolhatóak.

Köszönöm, hogy elolvastad, hogyha kedvet kaptál volna egy lappal való megismerkedésre, akkor ne habozz, keress meg minket:

Berényi Zoltán /Bebe/
7632, Pécs Maléter Pál u. 10
(72) 412-783
berenyiz@mail.dedasz.hu

7. Kifejezések

A forráslista azon részei, melyekkel egy értéket határozunk meg közvetett módon.

Ezek tartalmazhatnak:

- közvetlen értékeket
- matematikai műveleteketet, összehasonlításokat
- függvényhívásokat
- zárójeleket: ()
- változókat, vagy változó-kifejezéseket (utóbbit lásd később :)
- hozzárendeléseket

Példák: 1; 'hello'; $ABCD+(2*6)+Abs(a); (a<1) OR (b>=100); var+func(q*2,Sin(!b)); OpenWindow({wnd_data}+(k*wnd_data_size))<>NIL

MOST EGY NAGYON FONTOS DOLOG KÖVETKEZIK:

Az E-ben a kifejezések kiértékelése mindig balról-jobbra történik és nincs elsőbbsége (nagyobb prioritása) egyik műveletnek sem!!!!! Erre nagyon figyelj oda, és a megfelelő módon használj zárójeleket!

Például:

1+2*3=9 (és nem 7!),
de 1+(2*3)=7 és 2*3+1=7

8. Hozzárendelés

Jelölése: ":=" (kettőspont ÉS egyenlő, tehát nem sima egyenlőségjel!)

Egy hozzárendelés lehet kifejezés és állítás is. A különbség csupán annyi, hogy ha kifejezésként használjuk, akkor van visszatérési értéke is!

Alapesetben a hozzárendelés mindig állítás, ekkor a művelet bal oldalán megadott változó felveszi a jobboldali kifejezés értékét.

(pl. a:=1; b:=c:=10*a; mp.sigbit:=getsigbit (port:=array[k],MASK))

Ha kifejezésként szeretnénk használni, akkor az egész hozzárendelési műveletet zárójelek közé kell tennünk. Ekkor a visszatérési érték a változóhoz hozzárendelt kifejezés eredménye lesz!

Például:

IF (mem:=AllocMem(100000000000000,NIL))=0 THEN WriteF('Nincs elég memória!\n')

A fenti feltétel a hozzárendelés értékét összehasonlítja 0-val, és ha teljesül, akkor kiírja a "Nincs elég memória!" szöveget, egyébként a program fut tovább és a "mem" változóhoz a megfelelő érték már hozzá van rendelve!

9. Műveletek

Alapműveletek: + - / * (összeadás, kivonás, osztás és szorzás)

Fontos: Az osztás és szorzás 16 biten történik!!! (Természetesen lehetséges 32 biten is, lásd később.)

(pl. 1+2; -val/80)

Összehasonlítások: = <> < > <= >= (egyenlő, nem egyenlő, kisebb mint, nagyobb mint, kisebb vagy egyenlő és nagyobb vagy egyenlő) Ezen műveletek eredménye IGAZ (TRUE=-1) vagy HAMIS (FALSE=0) lehet.

Logikai műveletek: AND (logikai és), OR (logikai vagy)

Segítségükkel a bitek állapotát is tesztelni lehet a megfelelő maszk segítségével (pl. a:=val AND %1000).

Egyértékű műveletek: SIZEOF ^ {} ++ -`

- SIZEOF objektum = Visszaadja az objektum vagy a CHAR/INT/LONG méretét. (pl. SIZEOF window + SIZEOF INT)

- {var} = A "var" változó (ez csak példa!) vagy cimke memóriacímét kapjuk. Hozzárendeléshez nem használható (pl. {var}:=10), csak függvények paramétereként!

A példaprogram

```
/*==========================================================================*/

PROC main()                               -> fõ-procedúra kezdete
DEF a, b, c, d, e, f                      -> változók meghatározása
    a:=30; b:=$14; c:=%1010               -> az elsõ 3 változóhoz hozzárendelünk
                                          -> 3 különbözõ közvetlen értéket
    d:=a+(b*c)                            -> a "d" vátozóhoz hozzárendelünk egy
                                          -> kifejezést: a+(b*c) = 30+(20*10) = 230
    e:=d*"A"                              -> az "e" változó értéke: 230*65 = 14950 lesz!
    f:=IF d>=e THEN b ELSE c+a*b          -> ha "d" nagyobb vagy egyenlõ mint "e"
                                          -> akkor az "f" értéke "b" = 20 lesz,
                                          -> egyébként pedig c+a*b = 10+30*20 = 800!
    -> A következõ feltétel megvizsgálja hogy a b:=a-c hozzárendelés értéke
    -> (vagyis a "b" értéke) egyenlõ-e 20-al, és ennek megfelelõen elvégzi
    -> a változók kiírását. A kiírás az elsõ 3 változót decimálisan, a második 3-at
    -> pedig (ezek az eredmények) hexadecimálisan, ráadásul az utolsót 8
helyiértékkel,
    -> a nem használt helyiértékeket 0-val kitöltve! :)
    IF (b:=a-c)=20 THEN WriteF('\s\d\s\d\s\d\s\h\s\h\s\z\h[8]\n',
                         'Az elsõ változó értéke: a=',a,
                         '\nA második változó értéke: b=',b,
                         '\nA harmadik változó értéke: c=',c,
                         '\n\nAz elsõ eredmény értéke: d=$',d,
                         '\nA második eredmény értéke: e=$',e,
                         '\nA harmadik eredmény értéke: f=$',f)
ENDPROC                                   -> fõ-procedúra vége
/*==========================================================================*/
```

(pl. PutLong(40,{var}); CopyMem({data}, mem,datasize))

- ^var = Mint az előző, de ez meg csak hozzárendeléshez használható. Ennek segítségével közvetlen tudjuk írni/olvasni a memóriát (32 biten!), ez olyan, mint C64-en a Peek() és Poke(). :)

(pl. ^addr:=100; var:=^addr)

- var++ és var– = Sima változóknál 1-el, mutató-típusú változóknál (lásd később!) pedig a vátozó által mutatott objektum méretével nő vagy csökken az értéke. Például ha "a" sima változó akkor az a++ 1-el növeli az "a" értekét. Ha "a" (a:PTR TO LONG) mutató egy LONG-tömbbre

(long=32 bit=4 byte)), akkor az értéke 4-gyel fog megnőni!

IF/THEN/ELSE művelet(!):

Nem keverendő össze az IF/THEN/ELSE állítással (feltételes szerkezet)!

Használata: IF kiértékelés THEN érték1 ELSE érték2

A kiértékelés eredményétől függően a művelet értéke az érték1 vagy az érték 2 lesz. A kiértékelés mindig logikailag történik, tehát vagy IGAZ, vagy HAMIS lehet! Például: 3<2=HAMIS; 3>2=IGAZ; 0=HAMIS; 10=IGAZ (bármi, ami nem 0, az IGAZ! :)

Még egy példa: ablak:=IF k<5 THEN 10 ELSE 20

Ha k<5, akkor az ablak értéke 10 lesz, egyébként pedig 20!

Struktúra művelet:

Használata: objektumMutato.objektumTag

Az objektumMutató által meghatározott objektum objektumTag nevű tagjának az értékét kapjuk vissza. Ha egy al-objektumot olvasunk ki, akkor a visszatérési érték egy mutató lesz az al-objektumra.

Az objektumMutató-nak "PTR TO object" vagy "ARRAY OF object" típusúnak kell lennie (részletesebben lásd később)!

(pl. node.name:='sztring'; ww:=window. width; bitplane:=bitmap[2].planes[pn])

Tömb művelet:

Használata: array[n]

Az "array" tömb n-edik elemének értéke. A [] jelentése megegyezik [0]-el, az n értéke 0-tól a <tömb mérete-1>-ig terjedhet!

(pl. a[10]:=1; xx:=b[yy])

Folytatásos művelet: BUT

Használata: kif1 BUT kif2 (kifejezés1 és kifejezés2)

A művelet eredménye a kif2 értéke lesz, DE előtte a kif1 kiértékelődik! Mire jó ez? Lássunk egy példát: myfunc((x:=2*b) BUT x*x)

Tehát először a baloldali kifejezés kiértékelése történik, vagyis "x" felveszi a "2*b" eredményét. Ezután (a most kiszámolt) "x"-et önmagával szorozzuk, vagyis négyzetre emeljük és az egész művelet eredménye az így kapott érték lesz. Ez lesz a paramétere a myfunc() függvénynek. Az előző példával egyenértékű: (2*b)*(2*b)

Megjegyzés: A hozzárendelést azért kellett zárójelbe tenni, mert más művelet is áll mellette!

Speciális műveletek, melyeket később fogunk tanulmányozni:

- `kifejezés (előre megállapított kifejezések)

- ! (lebegőpontos műveletek, tudom, tudom, egyeseknek pont ez kellene, de ha egyszer rettenetesen bonyolult...)

- NEW (dinamikus memóriafoglalás)

- <=> (lista összehasonlítás)

- :: (mutató típus)

10. Példaprogram + Házi feladat

Igen, ez itt az első rész vége! Most lehet, hogy csalódott vagy, de szerintem olyan olvasó is van, aki egy kukkot sem értett az egészből... :) Most egy példaprogram segítségével összefoglaljuk az eddig hallottakat és a Házi feladatok segítségével leellenőrizheted önmagad, hogy megértetted-e az eddigi dolgokat. Ez a rész elég "száraz" volt, de a következő számban már izgalmasabb dolgok következnek! ;)

Mielőtt megtekintenéd a példaprogramot, hadd magyarázzak el pár, eddig még ismeretlen dolgot, ami azért szükséges:

```
PROC main()
ENDPROC
```

Ez egy procedúrát (eljárást) határoz meg, részletesen most nem magyarázom el hogy mit miért, a fontos: a main() procedúra hajtódik végre LEGELŐSZÖR a programban!

DEF

Változók meghatározása, a példában csak egész 32 bites (LONG) változókat használunk. (Részletesebben később!)

WriteF('string',arg1,arg2,...)

Ez egy beépített E-függvény, melynek segítségével az alap kimenetre (konzolra) tudunk kiírni dolgokat...

Az első paraméternek egy sztringnek (vagy egy sztring-mutatónak) kell lennie, az utána következő paramétereket csak akkor kell megadni, ha a sztring tartalmaz helyettesítő karaktereket (lásd: "Közvetlen értékek/sztringek"), mégpedig pontosan annyit, amennyi helyettesítő karakter található a sztringben!

(pl. WriteF('szám1: \d, szám2: $\h, sztring: \s\n',sz1,sz2,sztr))

Feladatok a példaproramhoz:

- Próbálkozz a műveletek (+ - * / zárójelek, stb..) átírásával! Meg tudod magyarázni a program viselkedését ezek után?

- írd át a d:=a+(b*c) hozzárendelést úgy, hogy az "f" értéke a program végén a "b" értékével legyen egyenlő!

- Próbáld ki, mi történik, ha a kiíratásnál az IF és THEN kulcsszavak közötti részben elhagyod a zárójeleket! Meg tudod magyarázni, miért csinálja azt a program, amit? :)

- Írd át a WriteF() függvényt úgy, hogy az első 3 változót binárisan írja ki egy sorba(!), a második 3 változót pedig decimálisan, egy másik sorba!

- Próbáld meg a kiíratás IF-THEN szerkezetében használni a BUT műveletet!

- A kiíratásnál próbáld meg használni a többi vezérlőkaraktert is!

- Próbálj meg több változót használni, komplex (bonyolult) műveletekkel! Írasd ki az értéküket. Az lett a végeredmény, amire számítottál?

Végszó

Pár gondolat, ami a végén eszembe jutott... :)

- Sokan biztosan egy olyan cikksorozatot vártak, amiben sok-sok példaprogramon keresztül sajátítjuk el az ismereteket. Mivel az E-nyelv igen bonyolult, ezért úgy döntöttem, inkább az eredeti dokumentációt követem, ezért is kerültek az első részbe ilyen alapvető "marhaságok". :)

- A következő számban már sokkal több példaprogram lesz, mivel az ott következő dolgokat csak így lehet normálisan megérteni. A mostani részben tanultak nélkül "azok" a programok azonban érthetetlennek tűnnének, úgyhogy tessék szépen még egyszer elolvasni ezt a részt és megérteni mindent!!!

- Bármilyen(!) kérdésed van, vagy akármilyen(!) segítségre van szükséged a cikkel vagy az E-nyelvvel kapcsolatban, bátran írj Emailt, vagy hívj fel telefonon!!!!!!!!

Email: qxyka@is.hu
Telefon: 32/456-170
Bye!
- QXY -

L E V E L E Z É S

Ezt a rovatot elsősorban azért hoztuk létre, hogy betehessük azokat a hamisított leveleket, amelyekben lelkes ál-olvasóink agyba-főbe dícsérnek minket. Okos marketing-szakemberek szerint ez jelentősen növelheti a példányszámot, hiszen az emberek szeretnek a győztesek közé kerülni, és nem szeretnek önálló véleményt alkotni. Ha tehát azt látják, hogy hűdetetszik mindenkinek, akkor ők is boldogan megveszik... Ennyit a levelező rovatok elméletéről, mi mindenesetre nem poénkodni vagy magunkat tömjénezni szeretnénk, sokkal inkább az olvasóink által beküldött levelekben felmerülő kérdésekre szeretnénk válaszolni. Úgy vigyázzatok, hogy ha nem lesz mire (mert senkinek sem lesz kérdése), akkor jönnek a rajongó levelek! Például olyan, mint ez az e-mail részlet (becsszó volt több is, de nem akarlak untatni benneteket):

„Hello!

Na, megjött az AV#1. Meg kell, hogy mondjam, hogy szerintem minden szempontból veri az összes jelenlegi Amigás újságot. Remélem, tudjátok tartani a színvonalat.

Vörös Viktor"

Hmmmm... hosszas tanakodás után úgy döntöttünk, hogy nem szállunk vitába a T. olvasóval. A dícséretet köszönjük, és próbáljuk nem tartani, hanem emelni a színvonalat... remélem, sikerül.

Egy másik levelet postán kaptam, nem egészen az újságnak címezve, de szerintem itt a helye:

„Én egy Amiga 1200-as géptulajdonos vagyok, mely egy Blizzard kártyán 68030-as processzorral és 68882-es koprocesszorral rendelkezik. Külső tárolóegységként a szokványos hd (850MB) és CD rom-mal rendelkezem. SCSI elérésem PCMCIA kártyán keresztül van. A gép a szokásos 2MB ramon kívül 16MB fastrammal rendelkezik. Azt szeretném Öntől megkérdezni, hogy mit kellene még beszereznem ahhoz, hogy cd-t tudjak archiválni? Bevallom őszintén, többször próbáltam már, de soha nem sikerült. Szoftveroldalról egy MakeCD nevű (sajnos csak egy nem regisztrált változata) programmal, míg hardver oldalról egy SCSI (Sony 926S) és egy IDE (Mitsumi) író is ki lett próbálva. A SCSI író - bár megírta és le is zárta a lemezt, de az utána a számára teljesen láthatatlanná vált. Az IDE-s író hozzá sem fogott. Természetesen mind a két gép csak kölcsönben volt nálam. Nem próbáltam. és így nem is tudom, hogy CD-ről CD-re tudnék-e másolni, mert ezek a próbálkozásaim mindegyike HD-ről történt. Bár mondanom sem kell, de a programról semmilyen leírásom sincsen, magam pedig nagyon keveset értek angolul. Kérem, ha tud, segítsen!

Tisztelettel: Csorba Dengezik, Albertirsa"

Eddig a levél. Próbálom sorban megválaszolni a kérdéseket:

A géped konfigurációja tökéletesen alkalmas CD íráshoz. A PCMCIA-s SCSI vezérlő gondolom, csak a Squirrel lehet (mást nem ismerek). Ezt a MakeCD készítője kifejezetten ajánlja CD íráshoz. Itt tehát nem lehet gond.

A Sony 926-os CD írót magam is használom, így kompatibilitási problémára sem gyanakodhatunk.

Amikor ilyen problémával kerestek meg valakit, érdemes a lehető legrészletesebb leírást adnotok a helyzetről, hiszen ebből a levélből sem derül ki minden. Kíváncsi lennék például arra, hogy más gépben látható volt-e a CD. A lezárást nem tesztmódban csináltad? Az író látta a felvitt anyagot (akkor is szokta látni, ha az nincs vagy rosszul van lezárva)?

Az IDE-s írókkal igen rosszak a tapasztalataim, azt semmiképp sem ajánlom.

A CD-ről CD-re való másolás tulajdonképpen nem jelent gondot, miután beüzemelted az írót - érdemes max. 6-8x-os CD Rommal dolgozni. A gyorsabbak ugyanis képesek néha felpörögni, aztán leállnak, remegnek három percig, majd nagy nehezen újra felpörögnek - sokkal stabilabb egy régi, lassabb CD olvasó.

A nem regisztrált MakeCD nem szokott gondot okozni, a feltört változatok már annál több meglepetéssel szolgálhatnak! Több Amigás vette már meg itthon a MakeCD-t a szerzőtől, és már ketten is mondták nekem, hogy azóta megszűntek a problémák.

A program teljes dokumentációja ott van a Documents alkönyvtárában amigaguide formátumban. Ha nem tudsz jól angolul, kapcsold be a segítséget (természetesen a magyar változatra gondolok, azt az interneten vagy az AMIGAonly CD-jén megtalálod), az rengeteg dolgot elárul.

A következő számok egyikében részletes leírást adunk majd a MakeCD összes funkciójáról - ha más nem, az talán majd segít Neked is.

Remélem, ha segíteni nem is tudtam, de legalább ötletet adtam a hiba kereséséhez. Ha akad olvasóink közül valaki, aki segíteni tud, írjon bátran, közzétesszük a választ. Ha valaki a környékeden lakik, szóljon, és elküldjük neki a címed (itt az újságban nem akartam leközölni).

Mivel a többi levélben csak dícsértek minket (hehe), egyelőre itt véget ér a levrovat. Ha írni akartok, az impresszumban találtok mindenféle címet, ahová küldhetitek a leveleket.

Ha már a leveleknél tartunk: ha közületek bárkinek Amigával kapcsolatos anyaga van, küldje el, szívesen közzétesszük. Amúgy sem egészséges, ha mindig ugyanaz a két-három arc rontja itt az oldalakon a levegőt... Itt a nagy lehetőség, hogy halhatatlanná váljatok, használjátok ki!

Viszlát a következő számban!

Angol lecke

Ne ijedjetek meg, nem indítunk nyelvtanfolyamot, mindössze egy levelet szeretnék idézni itt a mag hasábjain. Amit olvasni fogtok, az annyira hihetetlenül nagy marhaság, hogy ha lefordítanám, senki sem hinné el, hogy létezik ilyesmi... Így, eredetiben talán hitelesebbnek tűnik majd. A szituáció a következő: egy Amigás a Quake-ről írt valamit egy levelezőlistán. Nem indult el nála a program, ezért segítséget kért. Egy kedves PC tulajdonos sietett válaszolni neki. Hogy mit, azt inkább nem kommentáljuk. Idén mindenesetre ezen a levélen röhögtünk a legtöbbet...

```
> -I've read you people writing that Quake isn't loaded into the
> processor and it's possible that that is true - for something like
> an Amiga or another computer with a small processor. I have however
> got a 300 MHZ processor so Quake fits easily there (you see; Quake is
> about 240 MHZ).

> I understand that you can't load it into an Amiga that is roughly
> 16MHZ. If you have only 16MHZ it's naturally not possible to load
> such big games, so you'll have to settle for small games until the
> Amiga has reached the capacity of the PC.
```

Az AmigaVilág áprilisi számának tartalmából

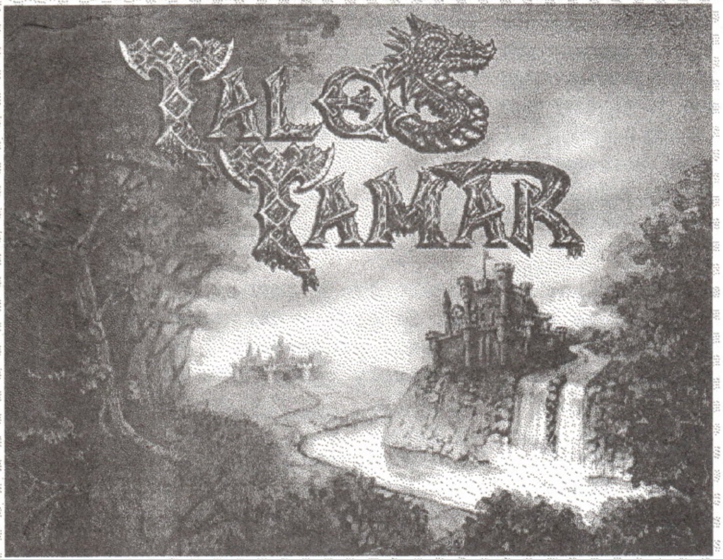
- **Amiga Writer**

A legújabb szövegszerkesztő Amigára. Beígért PPC támogatás, lábjegyzet-kezelés, plug-in rendszer - elég-e ennyi a „legjobb" cím kiérdemléséhez?



- **Tales of Tamar**

Rég nem látott szépségű grafikák, teljesen új játékmenet, hangulatos zene - a középkori stratégia-kereskedő-kalandjáték bemutatása.



- **Scannelés Amigával**

Nem is hinnénk, mennyire egyszerű... Nem kell hozzá más, mint egy shareware program (Scantek) és egy általa támogatott scanner.

- **A megkezdett sorozatok folytatása:**

Arteffect, E, Ibrowse, Yam stb.

- **MAC sarok: Warcraft**

Igazi Napalm-klón fantasy környezetben. Gépigénye kicsi, a legtöbb Amigán tökéletesen játszható, hangulata fantasztikus, játszhatósága nagyon jó. Az emberek és orkok háborújáról ismét RAKO tudósít.

- **Állandó rovataink:**

Cheat corner, Internet, Levelező rovat, olvasói játék, apróhirdetés stb.

Ha írtok nekünk, miről olvasnátok a legszívesebben (vagy mi az, ami nem tetszett), azzal Ti is befolyásoljátok az AmigaVilág tartalmát.

IMPRESSZUM

Az AmigaVilág kiadója a HomeTec Kft

Postacímünk: 9401 Sopron Pf. 377
E-mail: amigavilag@syneco.hu
Telefon:06-99-312-522; 06-209-446-727
Fax: (CSAK FAX!) 06-99-319-191
Hirdetésfelvétel: 06-20-94-46-727

Az AmigaVilág megjelenik évente 8 alkalommal, kb. hathetente. A következő szám megjelenése 1999. áprilisában várható.

Tördelés: PageStream 3.3 & Amiga4000

A magazin készítése során egyetlen microsoft terméket sem használtunk.

Az AmigaVilág megvásárolható a következő üzletekben:

Gadget Computer 6600 Szentes, Ady E. u. 1.
PC Pince 9400 Sopron, Erzsébet u. 15.
Teletech Kft. 1148 Budapest, Angol utca 43.
CyberStreet 1106 Budapest, Gyakorló u. 9.
ASYS Kft. Budapest, Csengery u. 86.

GADGET COMPUTER Bt.

Szentes, Ady E. u. 1. H-6600
Tel.: (63) 313-367; fax: (63) 444-012;
email: gadget@mail.datanet.hu
Nyitvatartási idő:
hétköznap 9-13, 15-18h
szombaton 9-12

Alapgépek:

AMIGA 1200 (használt) 35000.-
AMIGA 3000 Desktop alapgép (használt;) 100000.-
AMIGA 4000 Desktop alapgép (használt;) 150000.-

Konfigurációk (extra kedvezmények!)

GADGET Home 205000.-
A1200 alap. + BlizzardPPC 200/040/25 + BVision + 3G2 HDD

GADGET Work 535000.-
A4000 desk. + CyberStormPPC 200/060/50 + CyberVisionPPC + 4G3 HDD

AMIGA monitorok:

THOMSON 1432 PAL (használt) 10000.-
NEC 3D, VGA, SVGA, PAL multis. (haszn) 25000.-
Sony 17" multisync, VGA 1600x1280 152500.-

AMIGA turbókártyák:

Blizzard SCSI II kontroler 24000.-
Blizzard 1230/50MHz (használt) 32000.-
GVP 1230/EC40/882 5Mb RAM-mal (haszn) 30000.-
Cyberstorm MK-III foglalat a 68060/50MHz-nek/ Ultra-Wide SCSI 92000.-
Javított memória elérés! (64biten)
Cyberstorm MK-III 60/50 UW SCSI 191000.-
Javított memória elérés! (64biten)
Motorola MC68882 kopr. (PGA tok. 50MHz) 6500.-
Recycled!
Motorola MC68020 (PGA tok. 20MHz) (r) 14400.-
Motorola MC68030 (PGA tok. 50MHz) (r) 22440.-
Motorola MC68040 (PGA tok. 25MHz) (r) 28800.-
PowerPC 603e Processzor 160MHz IBM(r) 34100.-

A1200-be való Power UP kártyák:

Az e+-os kártyákon Fast SCSI-II-es csatoló is található!
Blizzard 603e 160MHz LC040/25 73000.-
Blizzard 603e 160MHz 040/25 77000.-
Blizzard 603e 200MHz 040/25 101000.-
Blizzard 603e 240MHz 040/25 123000.-
Blizzard 603e+ 160MHz 040/25 101000.-
Blizzard 603e+ 200MHz 040/25 120000.-
Blizzard 603e+ 200MHz 060/50 206000.-
Blizzard 603e+ 240MHz 040/25 142000.-
Blizzard 603e+ 240MHz 060/50 228000.-

A3000(T) és A4000(T) való Power Up kártyák:

Minden kártyán Ultra - Wide SCSI csatoló is található!
CyberStorm PPC 200MHz 060/50 (r) 253000.-
CyberStorm PPC 233MHz 040/25 191000.-
CyberStorm PPC 233MHz 060/50 273000.-

Cégünk megszüntette a phase5 termékek raktárról való értékesítését. Ez az árakban csökkenést erdményezett. A megrendeléstől esetenként 1 hónap is eltelhet a szállításig.

A1200 Torony bővítések

Az Atéo koncepció
Az Ateo Busz nem Zorro Busz kompatibilis, viszont olcsóbb annál és minden Zorro buszos bővítés megtalálható a koncepcióban. A bővítések teljesen Amiga kompatibilisek. A Busz sebbessége >9Mb/s. Természetesen minden Amiga1200 turbókártya használható a koncepció termékeivel!
A1200 torony 200W Táp.+PC bill.+doc 59000.-
Atéo Bus 4 slot 72000.-
Pixel64 video kártya Cirrus Logic CG5434 35000.-
Multi I/O kártya 2x115kb/s soros, 2xp. port 21500.-
Ethernet kártya 21500.-
10Mb/s BNC/RJ45/AUI csat.,32kb, SANA-II komp.
SCSI-II kártya 256b vagy 32kb cache 21500.-
IDE kártya 2xIDE port 21500.-
16bit Hangk. FM,2 16bit cs, 32 hang. MIDI 53000.-

Grafikus kártyák:

CyberVision PPC 8Mb SGRAM (r) 60000.-
Csak a CyberStormPPC kártyával megy! / telj.: 80mil. 3D pixel vagy 1Mil. Polygon/s / felb.: 1600x1200 24bit, 72Hz
BVision PPC 8Mb SGRAM 55000.-
Csak a BlizzardPPC kártyával megy! / telj.: 80mil. 3D pixel vagy 1Mil. Polygon/s / felb.: 1600x1200 24bit, 72Hz
3D LCD szemüveg modul 27000.-
CyberVisionPPC-hez
Picasso II+ 2Mb RAM Z-II/Z-III 53000.-
Piccolo 5. VHS videókimenet a PIC.-hoz 45000.-
Picasso IV 4Mb RAM Z-II/Z-III (r) 106000.-
Concierto IV (r) 62000.-
Hangkártya a PIV-hez.
Pablo IV (r) 40000.-
Videokimeneti kártya a PIV-hez. (szabványos videojel kimenet)
Paloma IV (r) 62000.-
Tuner és video bemenet kártya a PIV-hez. (TV-modul, S-VHS, UHF-VHF Antenna be)

Memória: Napi áron!

1Mb SIMM 9bit (r) 1430.-
4Mb SIMM 9bit (r) 2750.-
4Mb SIMM 32bit (r) Nem EDO! 2420.-
8Mb SIMM 32bit (r) Nem EDO! 5500.-
16Mb SIMM 32bit (r) EDO 9130.-
32Mb SIMM 32bit EDO 11000.-
64Mb SIMM 32bit (r) Blizzard-ba! 14400.-

Egyéb kártyák, kiegészítők:

Delfina hangkártya Z-II/Z-III 104000.-
Motorola DSP, Crystal CS4231A/ samlp. fr. 5510Hz-48kHz/ Teljesen Duplex/ MIDI komp. soros port
Buddha IDE kártya Z-II (r) 15600.-
Ariadne Ethernet kártya Z-II/Z-III 56500.-
+2 párhuzamos port!
ConneXion 10Mbit Ethernet kártya (r) 54200.-
Graffito 24 (S-VHS) videó digitalizáló (r) 50000.-
Realtime (24/s) 512kb RAM párhuzamos porton keresztül
PCMCIA adapter a Graffito 24-hez 36000.-
Csak ezzel képes át is vinni az adatokat a gépbe!
Multi I/O kártya Z-II/Z-III (r) 39500.-
4 IDE adapter A1200/A4000 (r) 2500.-
PC bill. illesztő (r) 5000.-
egér 2 gombos (r) 2800.-
Belső floppy, 880Kb (r) 5000.-
Külső floppy, 880Kb (használt) (r) 6000.-
Hangdigitalizáló (r) 4800.-
SCSI külső (25 D-SUB) -> SCSI belső (50p szallag kábel) (r) 2500.-
SCSI külső (25 D-SUB)->SCSI (centr50p) (r) 3800.-
SCSI belső 3 csatlakozós (50p) (r) 2800.-
UW-SCSI belső (3xHPDB68M) (r) 3500.-
UW-SCSI belső (5xHPDB68M)(r) 4300.-
SCSI paszív terminátor (HPDB50M) (r) 1800.-
UW-SCSI aktív terminátor (HPDB68M) (r) 10500.-
UW-SCSI passzív terminátor (HPDB68M) (r) 2700.-
Modem, külső 33600 (r) 10800.-
Modem, külső 56000 16500.-

SCSI perifériák:
TOSHIBA 32xCD ROM külső 20350.-
Panasonic 32xCD ROM 28900.-

CD írók:

Sony 2xW/ 6xR 75000.-
Yamaha 4xW/ 6xR 125000.-

Cserélhető winchesterek:

Syquest 200Mb belső 73000.-
Syquest 200Mb lemez 10000.-
IOMEGA ZIP 100Mb + lemez 35000.-
IOMEGA ZIP lemez 2900.-
IOMEGA JAZ 1Gb + lemez 80000.-
IOMEGA JAZ lemez 20000.-

Folyóiratok, könyvek (r):

Az Amiga progr. C és Assembly nyelven 1450.-
Amiga programozási könyv lemez melléklettel.
Amiga Format (Angol) 3500.-
10/97+CD 11/97+CD
Amiga Magazin (Német) 9/97+Lem. 11, 12/97 2100.
AMIGAonly (Magyar) 250.-/300.- (a 8. számtól)
1 2 4 7 8 9 10
AMIGA Világ (Magyar) 500.-
Amiga Plus (Német) 9/97+Lemez 2500.-
Amiga Special (Német) 2,3/98+Lemez 1900.-

Az árak ÁFA nélküliek, és az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A rendeléseket a raktárkészlet erejéig még aznap teljesítjük! Viszonteladóknak további kedvezmények! A fenti alkatrészeket megrendelheti e-mail-en, telefonon, faxon. Ha a fentiektől eltérő hardware elemekre van szüksége, akkor kérjen tájékoztatást. E-mail:gadget@mail.datanet.hu

A megnevezés utáni (r) jel a termék raktáron levőségét jelenti.

HTTP://www.szentes.hu/partnerek/gadget

ASYS

Computer Recycling

Új Amigás bolt nyílt Budapesten!

Budapest, Csengery u. 86.
Tel./fax: (06-1) 302-4672
Nyitva: H-P 9-17h-ig

Atéo Concepts

Atéo Concepts tower	40000	50000
A4000 tower kit	50000	62500
Atéo Bus (4slot)	52000	65000
Pixel64 (24 bites grafkártya)	28000	35000
Ateopar (parallel board)	10000	12500
Ateoser1 (serial board)	10000	12500
Ateoser2 (2db soros)	12000	15000
AteoIO (2soros, 1 párh)	15000	18750
Micronik PSU=>Ateo busz	3700	4625
Ateo IDE-MUX (4ide egység) A4000	6000	7500
külsõ billadapter (minden amiga)	13500	16875
400dpi egér	2800	3500
Digitizer FG24 (736x512,24Bit)	50000	62500

Micronik

infinitiv II torony, táp nélkül	44000	55000
ua, +táp	49000	61250
billház+interfész	16700	20875
Z2 bus board (5db ZII, video opc)	47000	58750
Z3 bus board (5db Z3, video opc)	98000	122500
infinitiv torony, bill.	29000	36250
ua, plusz Z-II bus board, video opc	65000	81250
ua, plusz 3-4k cpiu slot, Z3	130000	162500
infinitiv A1300 Tower	111000	138750
infinitiv A1300 Tower + scandoubler	128000	160000
ua, plusz ZII	150000	187500
ua, plusz Z3	194000	242500
táp	15000	18750
4x AT-busz adapter	2800	3500
Ram kártya max8MB, fpu, óra	11100	13875
ROM 3.1 A1200	11100	13875
ROM 3.1 A1200, +könyv, lemezek	18600	23250
ROM 3.1 A4000	11100	13875
ROM 3.1 A4000, +könyv, lemezek	18600	23250
Digipen 606 (15,24x15,24cm)	28800	36000
Digipen 906 (22,86x22,86cm)	33800	42250
Digipen 1212 (30,48x30,48cm)	43300	54125
Micronik Genlock MG 25	73900	92375
Micronik Genlock BX	116800	146000
Genlock BX key-pad key-100	29300	36625
Genlock infravörös távirányító	15000	18750
Genlock BX/MG25 külsõ tápegység	7400	9250
Belsõ scandoubler video slothoz	20000	25000
Belsõ scandoubler alap 1200-hoz	21000	26250
Külsõ scandoubler RGB portra	24000	30000
Flickerfixer video slothoz	58000	72500
Amiga 4000 Classic tower	339000	423750

Gra bus kártyák

CyberVision 64/3D, 4MB használt		55000
CyberVision64 4MB használt		50000
Scandoubler	24000	30000
BVisionPPC	57000	71250
CyberVisionPPC	69000	86250
2,5"=>3,5" merevlemez átalakító	2000	2500

RGB=>VGA csatlakozó		2500
A520 TV modulátor használt		4000
Amiga 500, táp használt		6000
Amiga 2000, GVP 30/40 turbokártya, SCSI vezérlõ, 4xSCSI CD, 8MB ram, 2db floppy, SCSI HDD		46000
Amiga 1200 használt 3,5" HDD csatl.		35000
CD32 használt		16000
2 gombos egér		3500
VLabMotion használt		140000
Toccata használt		90000
VLabMotion+Toccata		210000
Külsõ DD floppy (használt)		5000
Cyberstorm MK 40/40 használt		55000
Apollo 2030 25MHz 882, SCSI2, 2 slot	33900	42375
Apollo 2040 25MHz, SCSI opció	49600	62000
Apollo 2040 40MHz SCSI opció	58500	73125
Apollo 2060 50MHz, SCSI opció	113000	141250
Turbo 1230 MK-2 68030 40MHz, scsi opc.	19900	24875
Turbo 1230 MK-2 /882 40MHz scsi opc.	22600	28250
Turbo 1240 68040 25MHz, scsi opc.	41500	51875
Turbo 1240 68040 33MHz, scsi opc.	49000	61250
Turbo 1240 68040 40MHz, scsi opc.	60000	75000
Turbo 1260 50MHz, scsi opc.	113000	141250
SCSI modul a Turbo sorozathoz	16800	21000
Multivision 1200SD Scandoubler külsõ	19800	24750
Multivision 1200FF flickerfixer külsõ	28300	35375
MV upgrade scandoublerrõl FF-re	8500	10625
MegaChip 2MB A500&A2000	24500	30625
Catweasel-MK2 floppy vezérlõ A1200&4000	19800	24750
Buddha Z2 IDE vezérlõ	15100	18875
Catweasel Z2	28300	35375
Melody - Z2	33900	42375
Melody1200-base	51200	64000
Melody1200-plus (MP2)	58000	72500
Melody1200-pro (MP3)	72500	90625
Turbo1230-MK3/40MHz (FPU,SCSI opc.)	19900	24875

Phase5

Blizzard 603e 160MHz 40/25LC	68000	85000
Blizzard 603e 160MHz 40/25 FULL	72000	90000
Blizzard 603e 200MHz 40/25 FULL	95000	118750
Blizzard 603e 240MHz 40/25 FULL	115000	143750
Blizzard 603e+ 160MHz 40/25 FULL	95000	118750
Blizzard 603e+ 200MHz 40/25 FULL	112000	140000
Blizzard 603e+ 200MHz 60/50	195000	243750
Blizzard 603e+ 240MHz 40/25 FULL	135000	168750
Blizzard 603e+ 240MHz 60/50	215000	268750
Cyberstorm PPC 200MHz 40/25 FULL	158000	197500
Cyberstorm PPC 200MHz 60/50	235000	293750
Cyberstorm PPC 233MHz 40/25 FULL	179000	223750
Cyberstorm PPC 233MHz 60/50	257000	321250

AMIGAonly, AmigaRulez, AmigaVilág magazinok, régebbi számok (576kByte, AGuru is!)
50.000 Ft feletti vásárlás esetén részletfizetési lehetõség.